

№ 10 (118)
октябрь 2009 год
виртуальные радости
Издается с января 2000 года
Выходит раз в месяц
В розницу цена свободная
ISSN 1992-7835
9 771992 783004 09010
http://www.nestor.minsk.by/vr
e-mail: vr@nestormedia.com
Обзоры
AaaaaAAaaaAAAaaAAAAaA AAAA!!! — A Reckless Disregard for Gravity
Batman: Arkham Asylum
Majesty 2: The Fantasy Kingdom Sim
Need for Speed: Shift
Order of War. Освобождение
Runes of Magic
Sacred 2: Ice & Blood
Section 8
Watchmen: The End Is Nigh Part 2
Черные бушлаты
Анонс
Aliens vs. Predator
Split/Second
Кино
Бесславные ублюдки
Геймер
Джонни Д.
Суррогаты
Недорого и сердито
Когда мало монитора… Игровой руль Gembird STR-SHOCKFORCE
Новые боевые грызуны от A4Tech. Игровые мыши XL-750BK, XL-750BF и X-755FS
С ног на голову… Электронный букридер PocketBook 360°
BATMAN
ARKHAM ASYLUM
Runes of Magic
SECTION 8
NEED FOR SPEED
SHIFT
MAJESTY 2

НОВОСТИ ИЗ МИРА ИГР

Привет, читатель!

Надеемся, все более ощущаемое уменьшение светового дня и авитаминоз не загнали тебя в темный чулан депрессии и ты сейчас бодр и полон сил. А если классические осенние тоска и грусть все же до тебя добрались, игровой индустрии в эту пору есть что предложить тебе для увеселения и убивания одиноких прохладных вечеров. О части последних попыток разных разработчиков и издателей отвлечь геймеров от меланхолии мы сегодня и расскажем. Если говорить конкретнее, то под лупы наших обозревателей на сей раз попали следующие продукты: занятный проект с потрясающим названием **AaaaaAAaaaAAAaaAAAAaAAAAA!!! — A Reckless Disregard for Gravity**, неожиданно шикарный и умудрившийся попасть в Книгу рекордов Гиннесса **Batman: Arkham Asylum**, неординарная стратегия **Majesty 2: The Fantasy Kingdom Sim**, свеженькая часть бесконечной линейки **Need for Speed**, громкая тактическая RTS **Order of War** от, пожалуй, самых перспективных на сегодня белорусских разработчиков, серенькая MMORPG **Runes of Magic**, недурственный адд-он к **Sacred 2**, крепкий мультиплеерный шутер **Section 8**, продолжение **Watchmen: The End Is Nigh** и неоднозначные **"Черные бушлаты"**. Ну и на Aliens vs. Predator со Split/Second краем глаза взглянули.

Плюс, мы расскажем тебе о некоторых новинках киноиндустрии, которые также могут поспособствовать улучшению настроения, дадим очередную порцию поводов поностальгировать и... много чего еще.

Не раскисай под осенними дождями!



ДАЙДЖЕСТ



Джек Томпсон ругается с Facebook

Пользователи крупнейшей социальной сети Facebook сумели посадить непревзойденного Джека Томпсона, что говорится, на белого коня. Бывший горе-адвокат обвиняет администрацию Facebook в том, что она якобы скверно борется с отдельными пользователями. Нахалюги до сих пор не забывают великого ненавистника компьютерных игр и пишут о нем всевозможные небылицы. Что до Джека, то бедняга требует в качестве компенсации морального ущерба сорок миллионов долларов США.

Эцио и секс. Вся правда только у нас!

Чего не хватало для счастья простым фанатам Assassin's Creed? Паркур вроде был, огромные пространства — тоже. Секса вот только не хватало. Был ли там Альтаир девственником — мы не знаем. Но Эцио точно им не являлся. Собственно, новость в том, что в Assassin's Creed 2 секс точно будет! Как "это" будет подано простому игроку — будет ли в проекте откровенная похабщина с обнаженной женской грудью, чреватая запретами Assassin's Creed 2 в ряде стран и сопутствующими передачами о вреде компьютерных развлечений, или же интимную тему раскроют только с помощью полунамеков и потухающих экранов, — пока не ясно.

Funcom страдает

У нас в эфире снова кризисные перипетии. На этот раз Funcom решила сократить штат студии, расположенной в Норвегии, аж на целых двадцать процентов. Напомним, что год назад компания уже уволила несколько десятков человек в американском офисе.

Кроме того, Funcom объявила об отсрочке релиза онлайновой игры The Secret World. Проект задержится на несколько месяцев, которые девелоперы потратят на шлифовку игрового процесса и тестирование. А вот дополнение Rise of the Godslayer для Age of Conan обещают выпустить в обещанные ранее сроки. Финнам сейчас не позавидуешь...

Началось бета-тестирование Star Wars: The Old Republic

BioWare и LucasArts объявили о начале приема заявок на участие в бета-тестировании MMORPG Star Wars: The Old Republic. Всем желающим создатели проекта предлагают проследовать на официальный сайт игры, зарегистрироваться там и на странице своей учетной записи заполнить заявку потенциального тестера. Представители LucasArts уже заявили, что число тестеров будет ограничено, так что поторопитесь! Заметим, что издатели пока не называли точную дату запуска Star Wars: The Old Republic.

Runes of Magic запущена

Компания "Руссобит-М" объявила недавно об официальном запуске бесплатной многопользовательской ролевой игры Runes of Magic. К слову, три предыдущих месяца игра пребывала в фазе открытого бета-тестирования. В честь этого знаменательного события "Руссобит-М" собирается в самом ближайшем времени преподнести российским игрокам Runes of Magic какой-то подарок, но какой — пока не сообщается. Вообще, на ближайший месяц компания запланировала целый ряд всевозможных презентов. В том числе первое глобальное обновление, которое добавит в игру эльфийскую расу.

Скачать клиент Runes of Magic можно бесплатно с официального сайта. Если интернет-соединение не позволяет этого сделать — ищите игру в розничной продаже. Она распространяется в стандартной упаковке и в специальном издании, включающем в себя руководство пользователя, 200 алмазов, эксклюзивного питомца и другие бонусы.

"Пыщь!" и "плямсь!"

Оригинальная Half-Life 2 вышла в 2004 году, но модификации для нее до сих пор продолжают появляться. Пора модов с оригинальной концепцией и сюжетом для шедевра Valve уже прошла. А вот потешить себя и других модостроители еще горазды. Моддер под никнеймом Tr45e, например, заменил абсолютно все звуковые эффекты в игре собственным голосом.





Всего было перезаписано аж 1327 файлов. Терпению создателя мода можно только позавидовать. К слову, демонстрационное видео модификации рассмешит любого зануду. Модификация также совместима с Garry's Mod, что откроет достаточно интересные возможности любителям юмористических машиним.

World of Warcraft и статистика

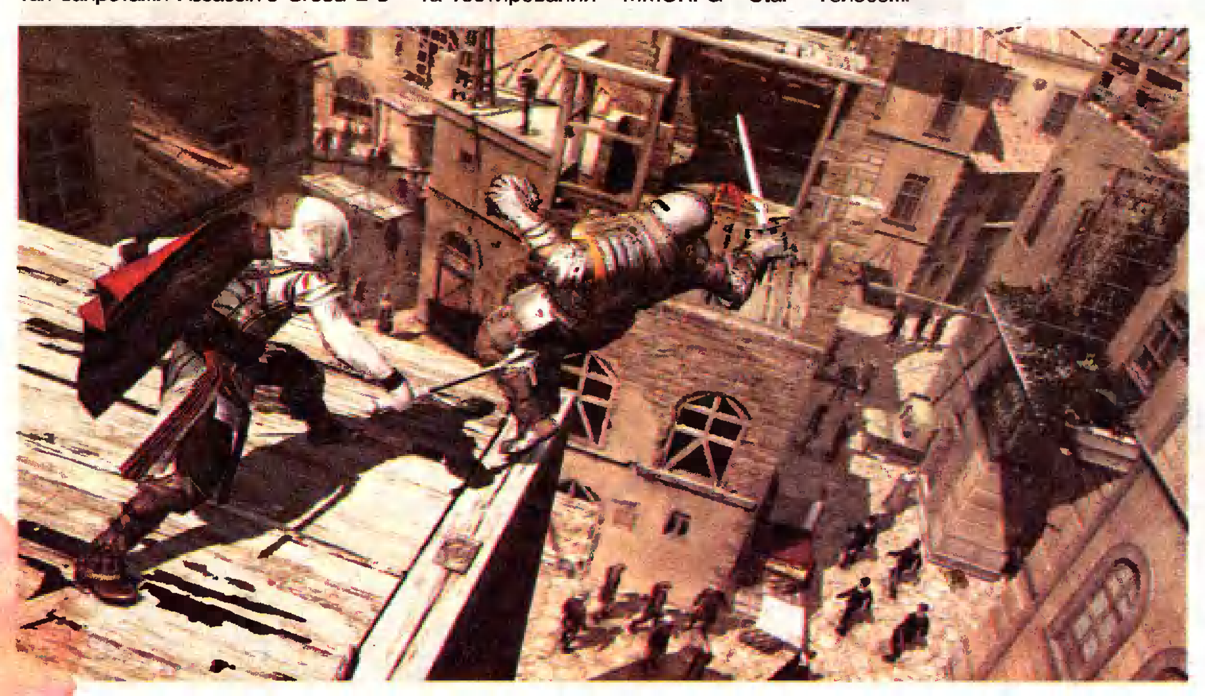
Продюсеры World of Warcraft решили поделиться с участниками Game Developers Conference в Остине интересной статистической информацией. Они показали, что названная MMOG от Blizzard не просто хорошая игра, а отлаженный механизм, который обслуживают тысячи человек и солидный парк техники.

Так, World of Warcraft работает на 20 тысячах компьютеров, 13 тысяч из которых — это высокопроизводительные серверы, установленные в Америке, Европе и Азии. Игра — это 5,5 миллиона строк кода и два миллиона слов, переведенных на 10 языков. После выхода Wrath of the Lich King число квестов перевалило за отметку в 7650, а команда из 51 художника успела нарисовать около полутора миллионов единиц графики. Отдельная команда, в штат которой входят 123 человека, отвечает за видеоролики. Всего над World of Warcraft трудятся 4000 штатных сотрудников Blizzard, которым готовы в любой момент помочь 600 партнеров из региональных подразделений.

Assassin's Creed 2 для PC откладывается

Еще пара слов об Assassin's Creed 2. Ubisoft сообщили об одной грустной новости популярным нынче способом. На официальном Twitter-аккаунте компании появилось сообщение о том, что версия названной выше игры для PC откладывается до первого квартала следующего года. Причина: игру нужно как следует оттестировать.

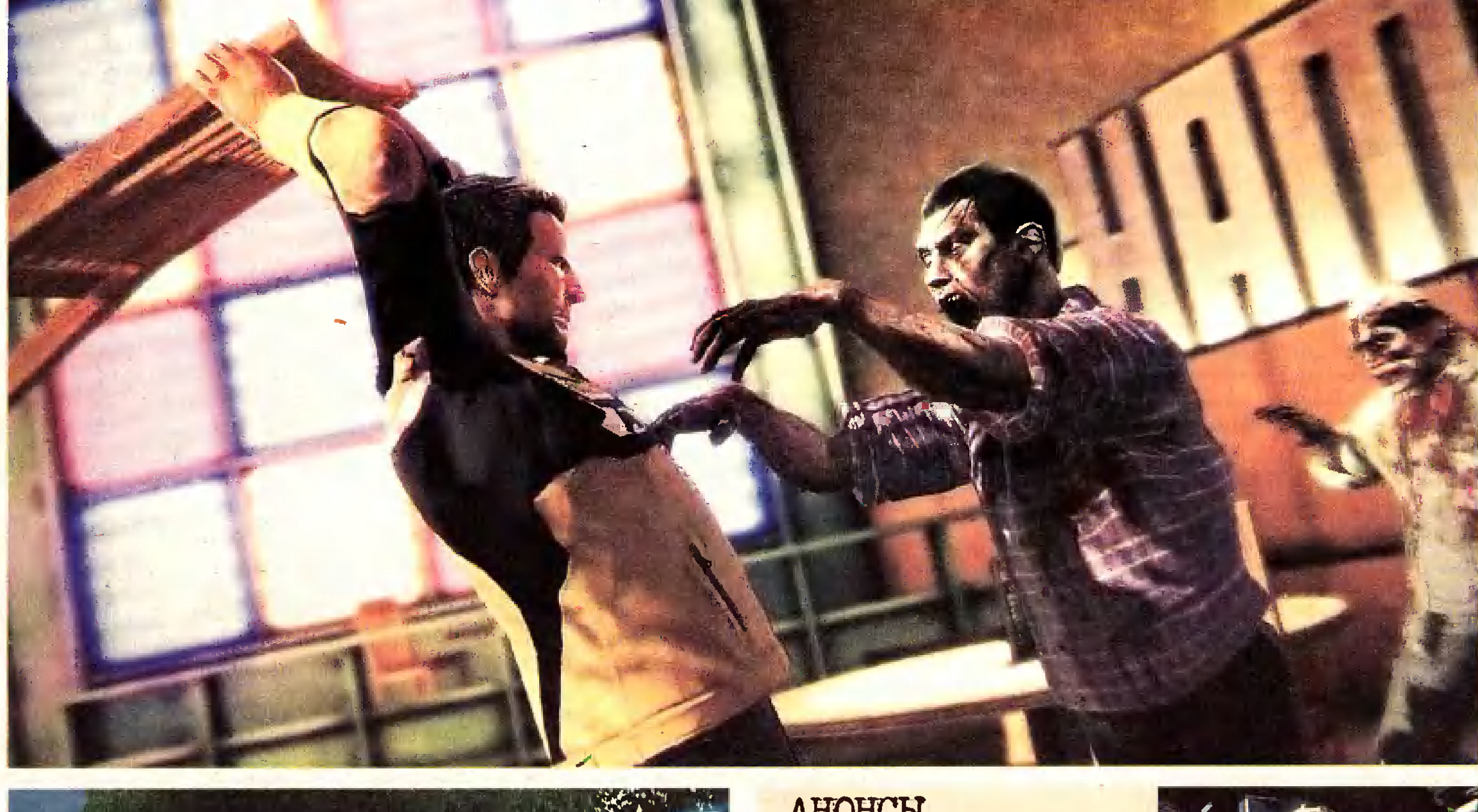
Assassin's Creed 2 при этом не задержится на Xbox 360 и PlayStation 3, дата релиза проекта на этих платформах все та же — 20 ноября. Где-то мы уже с подобным сталкивались, вы не находите?



Epic Games едет в Японию

Во время выступления на Tokyo Game Show 2009 президент Epic Games Майкл Каппс заявил, что компания собирается открыть студию в Токио. Каппс признает, что на данный момент позиции Xbox 360, а также игр для нее в Японии пока достаточно слабы, но Epic готова внести свой вклад в продвижение этой консоли.

Новое подразделение Epic Games будет консультировать японских разработчиков, лицензировавших Unreal Engine 3. Недавний пример The Last Remnant показал, что самостоятельно некоторые студии не могут совладать с движком. Кроме того, японское отделение Epic может заняться и разработкой игр, предназначенных прежде всего для азиатской аудитории.



В Dead Rising 2 будет мультиплеер

В первой Left 4 Dead, как мы все знаем, был близкий к гениальному многопользовательский режим. И вот, похоже, теперь серия Dead Rising хочет вернуть утраченные позиции лучшего мультиплеерного зомби-боевика.

В Dead Rising 2, как и в L4D, четыре игрока будут продираться сквозь полчища трупоедов. Но в формате реалити-шоу под названием Terror is Reality. Режимов будет несколько: убить как можно больше зомби на время, убить зомби как можно красивее, убить зомби как можно красивее на время — в общем, вы поняли. Более детальные подробности о мультиплеере Dead Rising 2 нам пока не известны. Релиз этого проекта, напомним, должен состояться в следующем году на PC, Xbox 360 и PlayStation 3.



"Аллоды Онлайн" — бета-тест в разгаре

Ну наконец-то! Затянувшемуся ожиданию пришел конец. Astrum Nival объявила о старте открытого бета-тестирования "Аллодов Онлайн", а в магазинах начались продажи ограниченного тиража DVD по рекомендуемой розничной цене в 1500 российских рублей, т.е. около $50. Стоит напомнить, что в ближайшие недели доступ к "бете" будет ограничен. Попасть в игру смогут только владельцы дисковых версий "Аллодов Онлайн" и те, кто оформил заказ на цифровую версию игры. Astrum Nival также пообещала, что 8 октября в продаже появится стандартное издание "Аллодов Онлайн" в джевел-упаковке.

Разработчики Warhammer Online признают свои ошибки

На GDC в Остине продюсер MMORPG Warhammer Online: Age of Reckoning Джеф Хикмен рассказал, в чем разработчики проекта видят свои ошибки. Джеф выделил три основных "залета".

Во-первых, мистеру Хикмену не понравилось, что онлайновый Warhammer оказался слишком легким. Потом была затронута тема специализации. По мнению авторов, они внедрили в проект все необходимые инструменты для взаимодействия игроков, но не смогли достаточно мотивировать пользователей на сотрудничество. Ну и самым главным просчетом продюсер Warhammer Online назвал провальную экономическую составляющую игры. Ошибка заключается в том, что разработчики отвели на проработку экономики слишком мало времени.

Сейчас Warhammer Online: Age of Reckoning готовится к запуску в Корее, и часть недочетов авторы намерены исправить. Ждем патчей, обновлений и адд-онов.

Новый проект от Blizzard будет что надо

Поклонники MMOG уже знают, что одна из команд Blizzard трудится над новым онлайновым проектом. Однако любые детали разработчики пока скрывают. Известно лишь, что новинка радикально отличается от World of Warcraft и никак не будет связана с брендами Warcraft, StarCraft или Diablo.

Небольшой порцией подробностей о новой MMOG от Blizzard с журналистами поделился глава Activision Бобби Котик. Он заявил, что игра, разработка которой началась в 2007 году, будет рассчитана на самый широкий круг пользователей. Создатели планируют привлечь в онлайновый мир даже тех, кто раньше не интересовался MMOG, подняв популярность проекта на недосягаемую для конкурентов высоту. Косясь взгляд на коробку с World of Warcraft, число подписчиков которой уже перевалило за одиннадцатимиллионную отметку, мы даже как-то и не знаем, что сказать.

АНОНСЫ



Dead Space 2 в разработке

Совсем недавно на сайте LinkedIn, где работодатели часто размещают информацию о вакансиях, удалось обнаружить новое объявление от Electronic Arts. Если верить тексту, то студия Visceral Games наконец-то завершила стадию предварительной подготовки Dead Space 2 и готова перейти к основной части разработки. Именно поэтому ей и требуются дополнительные сотрудники. Так что, как вы уже успели или почти успели понять, сиквел к занимательному ужастику 2008-го года выпуска уже в разработке.

Об игре информации пока крайне мало. Нам удалось узнать лишь, что в Dead Space 2 будет новая боевая система. Список целевых платформ обыденный: PC, Xbox 360 и PS3.

Создатели Titan Quest опять взялись за свое

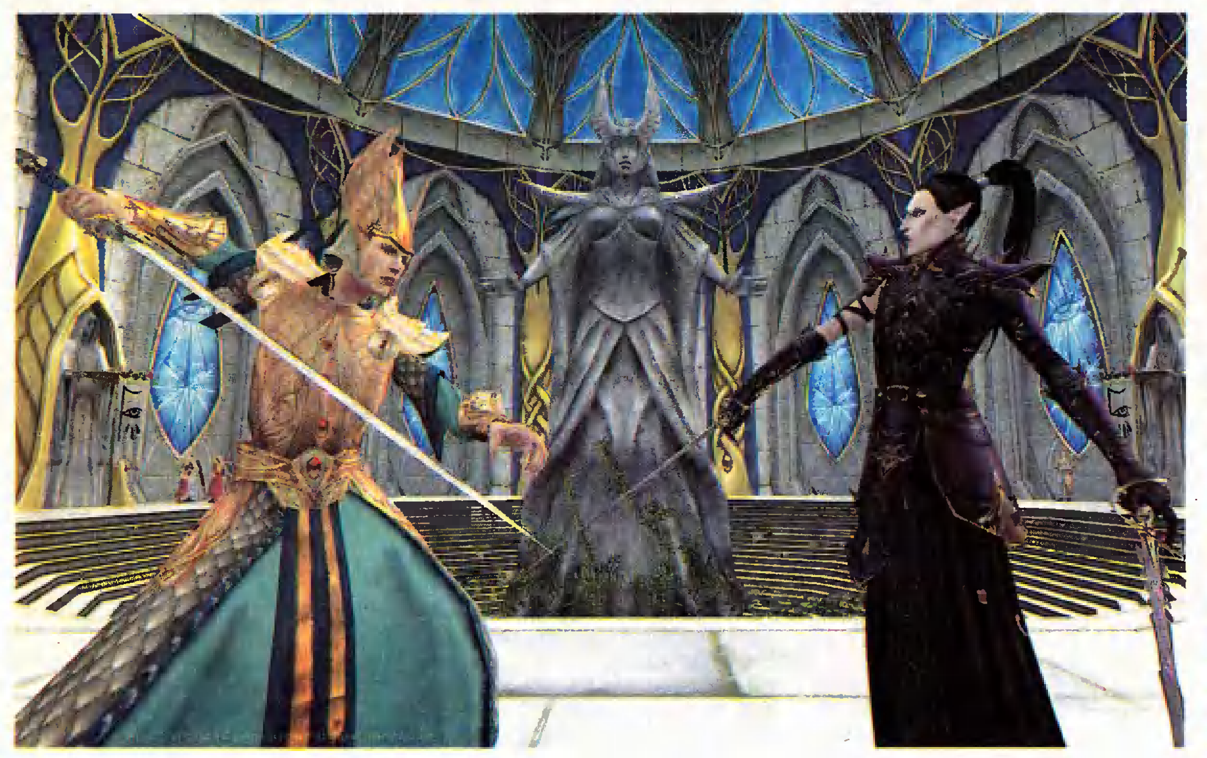
Бывшие сотрудники Iron Lore, создавшие довольно удачную action-RPG Titan Quest, решили вновь заняться любимым делом. Студия Crate Entertainment, сформированная выходцами из Iron Lore, объявила, что занята по уши в разработке новой игры, сделанной по образу и подобию великой и могучей Diablo.

Разработчики признаются, что тягаться с именитыми конкурентами будет непросто, но верят, что им удастся повторить успех Titan Quest. Подробностей о новом проекте Crate Entertainment пока нет, но игра точно появится в магазинах до релиза Diablo 3, запланированного на 2011 год. Еще бы — кто захочет играть в творение Iron Lore, когда балом будет править триквел одной из самых успешных RPG в истории.

Взрастите своих индиан джонсов в первом дополнении к The Sims 3

World Adventures, первое дополнение к The Sims 3, будет включать в себя редактор подземелий. Список возможностей недвусмысленно намекает нам на то, что игрокам не придется баловать симов подпольными тренажерными залами. Среди прочего обещаны: катакомбы до четырех уровней в глубину; специальный объект, создающий "туман войны"; ловушки, стреляющие огнем, электричеством, паром и стрелами; сокровища, саркофаги, статуи и другие неотъемлемые атрибуты любой гробницы; секретные ходы и лестницы; колодцы, сквозь которые симы смогут перемещаться по подземельям. Довольно необычно, не правда ли? Релиз World Adventures назначен на 16 ноября текущего года.

Phoenix





КОНСОЛЬНЫЕ НОВОСТИ

Только для взрослых!

Компания Silicon Xtal в сентябре всерьез забеспокоилась о любителях виртуальной "клубнички". Мол, пора, давно пора ребятам и девушкам, обожающим игры с возрастным рейтингом Adults Only, завести собственную игровую консоль, специально заточенную под это дело. Согласно заверениям компании, в игровой арсенал новой приставки для взрослых, получившей имя **SexBox**, войдут исключительно "клубничные" проекты. Среди прочего обещаны многопользовательские игры, а также некие "оригинальные контроллеры".

Реалити-шоу для поклонников PS3

Sony рассказала о весьма любопытной и нестандартной рекламной акции приставки **PlayStation 3**. Для "раскрутки" главной на сегодняшний день своей консоли компания решилась запустить собственное реалити-шоу The Tester. Конкурсанты будут участвовать в испытаниях, демонстрировать свои познания в индустрии видеоигр и бороться за зрительские симпатии — все ради того, чтобы получить работу тестера игр для PS3. Подать заявку на участие в The Tester можно на www.us.playstation.com/psn/thetester.

Черепашки-ниндзя для Nintendo DS

В не столь отдаленном будущем платформу Nintendo DS посетит еще один экшен о похождениях бесстрашных зеленых воинов-ниндзя — речь идет об игрушке **Teenage Mutant Ninja Turtles: Arcade Attack**. Черепашки-ниндзя будут бить Шреддеру его металлическую харю в Нью-Йорке, а также прогуляются во времени, в прошлое и будущее. Сюжет игры геймерам будут скармливать в виде графических историй. Проект рассчитан на кооперативное прохождение, но в случае, если живого напарника под рукой не найдется, контроль над вторым черепашкой-ниндзя возьмет искусственный интеллект. Ubisoft также пообещала украсить игрушку полностью новой боевой системой, основанной на комбо. Выход Teenage Mutant Ninja Turtles: Arcade Attack ожидается 11 ноября.

Skate 3 анонсирована

Издательский дом Electronic Arts в сентябре рассекретил разработку проекта **Skate 3** — очередной игры в известной серии симуляторов скейтбординга. Одной из основных изюминок нового проекта будет кооперативный режим — игроки смогут совершать скейтерские трюки в команде с друзьями. Кроме того, Skate 3 сможет похвалиться и редактором для создания игровых локаций.

События триквела развернутся в новой локации под названием Port Carverton. Релиз Skate 3 намечен на май 2010 года, игра выйдет на консолях Xbox 360 и PlayStation 3.

Наполеоновские планы Capcom

Японцы из Capcom всерьез задумались о переносе проектов с Nintendo Wii на другие современные консоли. Благо, обстановка для этого сейчас самая благоприятная: в арсенале Xbox 360 уже появился Project Natal, а PlayStation 3 вовсю хвастает новыми джойстиками, собранными по образу и подобию знаменитых контроллеров Nintendo Wii. Как раз на PlayStation 3 Capcom и подумывает "перебросить" некоторые свои старые Wii-проекты. Во всяком случае, Джун Такеучи из Capcom уже поделился информацией, что некоторые японские разработчики сейчас присматриваются к PS3, прикидывая, как можно адаптировать под эту консоль игры с Wii. Но и от Project Natal "капкомовцы" отмахиваться тоже не собираются, правда, под эту технологию, скорее всего, придется мастерить абсолютно новые игры.

Clay Fighter возродится

Interplay недавно решилась дать вторую жизнь поединочной игрушке **Clay Fighter**. Работу над римейком компания взвалила на плечи работяг из StudioBlack Games. Новая версия разрабатывается для Nintendo Wii и DS, в продаже она появится летом 2010 года, а распространяться будет цифровым способом. Для тех, кто все пропустил: оригинальный Clay Fighter появился на свет в 1993 году на "бабушке" Super Nintendo. В настоящее время эта почтенная игрушка также доступна на Nintendo Wii в Virtual Console. В первой Clay Fighter на ринге отношения выясняли потешные герои, сделанные из пластилина.

Yakuza 4: новые факты

В сентябре благодаря Tokyo Games Show подоспела порция новых фактов относительно проекта **Yakuza 4**, гангста-сима для консоли PlayStation 3. На этот раз играть нам позволят не за одного-единственного персонажа, а аж за четверку главных героев. Знакомьтесь, квартет бравых ребят: один из них якудза, другой — "сборщик долгов", жестоко расправляющийся с несчастными должниками, третий — безжалостный мститель, охотящийся на мафию, а четвертый так и вовсе является полицейским. Все "пацаны" дерутся по-разному: один делает ставку на редкие, но мощные атаки, другой обрабатывает шкуры врагов молниеносными сериями коротких ударов, а вот коп, к примеру, умеет уходить от вражеских пинков в сторону, виртуозно "работая" при этом по болевым точкам. Кроме того, все бойцы по мере игры "прокачиваются", обучаясь элементам техники противников. Однако свободно переключаться между персонажами в процессе прохождения вам никто не позволит: герои будут переходить под контроль игрока только в том порядке, который обусловлен рамками сюжета.

Действие Yakuza 4 развернется в Камуроте, районе Красных фонарей большого японского города. В перерывах между выполнением сюжетных заданий игроки смогут развлечься мини-играми, коих в Yakuza 4 насчитывается очень много: тут вам и стандартные развлечения игорных домов, и более экзотические караоке да рыболовство. Ну, и стрип-клубы с девушками, естественно, тоже прилагаются. В Японии Yakuza 4 появится в магазинах весной 2010 года, а вот когда нам ждать игру в Европе — пока неясно.

Портативный ассасин

В сентябре Ubisoft порадовала обладателей "младших" консолей от Nintendo официальным анонсом игры **Assassin's Creed 2: Discovery** для Nintendo DS и DSi. Игра, выход которой намечен на 20 ноября, будет посвящена поездке венецианского убийцы в Испанию. Игровой мир "карманной" версии будет двухмерным, а вот персонажи — трехмерными. Для владельцев Nintendo DSi у разработчиков припасена особая изюминка: с помощью камеры приставки дозволено делать фотографии, которые потом при желании можно вставить на игровые локации в плакаты с надписью "Разыскивается".

AlexS

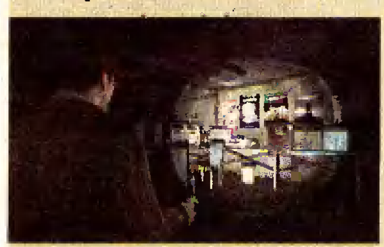
Super Street Fighter 4 на горизонте

Уже под самый занавес месяца Capcom вдруг взяла да и выкатила на сцену официальный анонс игрушки **Super Street Fighter 4** для PlayStation 3 и Xbox 360. По-видимому, нас ожидает не скачиваемое дополнение, а самостоятельный адд-он, собранный на движке Street Fighter 4. Памятуя историю с Super Street Fighter II, можно ожидать увеличения количества воинов. Новых персонажей ожидается восемь человек, причем трое из них уже названы; индеец T. Hawk и чернокожий парень Dee Jay уже появлялись ранее во вселенной Street Fighter, а вот девушка по имени Juri — абсолютно новая героиня. "Старичкам" же из оригинальной Street Fighter 4 разработчики обещают добавить новые ультра-комбо. Плюс, ожидаются масштабные изменения в онлайновой составляющей Street Fighter 4.

Релиз Super Street Fighter 4 намечен на весну 2010 года.



Подробности Silent Hill: Shattered Memories



Konami обнародовала пачку новых сведений касательно хоррора **Silent Hill: Shattered Memories**, который разрабатывается для PSP, PlayStation 2 и Nintendo Wii. В частности, в новой версии самой первой Silent Hill главному герою, Гарри Мейсону, для выживания на улицах городка под названием Тихий Холм придется обучаться навыкам маскировки. В версии для Nintendo Wii знаменитые контроллеры приставки будут иногда исполнять функции мобильных телефонов. На мобильник героя будут поступать странные сообщения — часть из них поможет разобраться в событиях, разворачивающихся на улицах города, другие, напротив, еще больше запутают игрока. Ну, и традиционные обещания создать по-настоящему страшный и атмосферный ужастик прилагаются. Релиз Silent Hill: Shattered Memories запланирован на грядущую зиму.

Сборники God of War и Devil May Cry

Пока все поклонники вселенной God of War ждут выхода проекта God of War 3 (PS3), который появится в магазинах весной 2010 года, Sony решила еще раз напомнить народу, с чего началась история спартанца Кратоса. Этой осенью на PlayStation 3 появится **God of War Collection** — сборник, объединивший под своей обложкой God of War и God of War 2 (прежде эти проекты выходили на PS2). Игры уместятся на одном Blu-ray-диске. Дополнительные бонусы нового издания — поддержка разрешения 1280x720 и полноэкранного сглаживания, а также свеженькая система "трофеев". Кроме того, в коробках с играми будет выложен и код, с помощью которого счастливые обладатели компиляции смогут скачать демо-версию God of War 3 через PlayStation Network.

К сожалению, Sony Europe не планирует выпускать God of War Collection на территории Старого Света, по крайней мере, в этом году. Когда именно европейцы смогут ознакомиться с переиздланной классикой слэшеров, неизвестно. Однако есть предположение, что до весны компиляция все-таки приедет в Европу.

Со своей стороны, издательство Capcom также не дремлет: его американское подразделение тоже подумывает выпустить сборник, включающий уже первые эпизоды знаменитого сериала **Devil May Cry**, подрихтованные в соответствии с запросами сегодняшних геймеров. Пока это еще не официальный анонс — Capcom просто "заявила о намерениях", не больше. Однако вполне вероятно, что компиляция, если она все-таки увидит свет, почтит своим присутствием PlayStation 3 — предыдущие эпизоды Devil May Cry ведь выходили на PS2.





Uncharted 2: Among Thieves — только для PS3

Обладатели Xbox 360 могут даже не надеяться поиграть в сиквел Uncharted на своей консоли: разработчики из Naughty Dog уверены, что у приставки от Microsoft просто не хватит ресурсов на такую шикарную игру. Более того, в проекте будут задействованы все силенки Sony PlayStation 3, а ведь эта приставка значительно мощнее Xbox 360. Ну а оценить старания Naughty Dog игроки смогут уже 13 октября, когда Uncharted 2: Among Thieves доберется до магазинов.

Для самых преданных фанатов искателя приключений Натана Дрейка, кстати, готовится коллекционное издание игры. В состав Uncharted 2: Fortune Hunter Edition войдут альбом с иллюстрациями, некоторые бонусные скачиваемые материалы, а также копия кинжала Phurba Dagger в натуральную величину (сообщается, что этот предмет будет играть очень большую роль в сюжете сиквела Uncharted). Проблема лишь в том, что в магазинах поклонники Натана Дрейка Fortune Hunter Edition найти не смогут. Зато у каждого читателя Playstation.blog, у каждого посетителя PlayStation Home, а также у "народных" бета-тестеров Uncharted 2 есть возможность выиграть "коллекционку" либо получить ее в подарок от разработчиков.

Суперэлитная Xbox 360



Кто еще до сих пор не успел обзавестись собственной Xbox 360 и желает в недалеком будущем приобрести эту консоль — для вас у Microsoft есть интересные новости. Уже текущей осенью в продаже появится набор из приставки, оснащенной жестким диском в 250 Гб, беспроводного контроллера, гарнитуры для голосовой связи и игрушки Forza Motorsport 3. А 10 ноября появится другая компиляция, почти такая же, разве что вместо гоночной Forza Motorsport 3 туда будет включена Call of Duty: Modern Warfare 2. Называться оба сборника будут Xbox 360 Super Elite. Первая компиляция обойдется покупателям в $380, вторая — в $400.

ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВОСТИ

Nintendo Wii будет дешеветь

Nintendo, очевидно, обеспокоенная недавним хитрым финтом Sony, получившим кодовое имя PlayStation Slim, уже в октябре решилась сбросить цены на свою приставку **Nintendo Wii**. Если верить компании, в октябре цена на консоль упадет до $199. Хорошенький подарочек к грядущему праздничному сезону, верно? Остается лишь подождать, пока снижение цен на приставку Nintendo дойдет и до наших краев. Очень хотелось бы, чтобы это случилось до конца года.

Грызун от QPAD

В широких рядах производителей мышек для геймеров пополнение. В сентябре свою первую игровую мышь анонсировали шведы из QPAD. В арсенале грызуна **QPAD 5K** — разъем USB с позолоченными контактами и высокоточный лазерный сенсор с максимальным разрешением 5040 точек на дюйм. Также на корпусе мышки имеется семь клавиш, причем пять из них — программируемые. Причем, согласно заверениям производителя, дизайн устройства предусматривает максимально удобное сцепление всех пяти пальцев пользователя с мышью.



В Европе QPAD 5K объявится 20 октября, стоить мышка будет около 88 долларов.

Cell завоевывает новые горизонты

Доблестный "моторчик" игровой приставки PlayStation 3 — процессор **Cell**, — уже вполне неплохо проявивший себя на ниве виртуальных развлечений, теперь станет основой и для новых телевизоров Toshiba. Честь разработки процессора принадлежит Sony, IBM и Toshiba — и последняя компания в сентябре анонсировала LCD-телевизоры Regza, оснащенные именно процессорами Cell. В силах этих новинок — конвертировать несколько SD-потоков в HD-качество одновременно. Релиз Regza в Японии запланирован на конец сего года.





Ноутбук G60J

Asus представила широкой общественности ноутбук под названием **G60J**. В козырях у этой новинки ходят такие интересные вещи, как процессор Intel Core i7-820QM (от 1,73ГГц до 3,06ГГц) либо 720QM (1,6-2,8ГГц), видеокарта NVIDIA GeForce GTX 260M и до 4 Гб DDR3-1066-памяти. Операционная система, по умолчанию установленная на ноутбуке, — Windows 7. Разрешение 16-дюймового LED-дисплея модели составляет 1366x768 пикселей. Тем же, кто ценит маленькие модели, производители рекомендуют обратить внимание на 15,6-дюймовый ноутбук G51J.

Кому свеженькие видеокарты?

XFX в сентябре порадовала анонсом аж двух новеньких видеокарт — **Radeon HD 5870 и 5850**. Оба "свежачка" оборудованы технологией ATI Eyefinity. Между прочим, вкусняшка та еще, пальчики оближете. А уж глазки так и вовсе просто не нарадуются: представьте себе панораму, растянувшуюся на три монитора с разрешением до 1080p. Только имейте в виду, что для подключения третьего монитора обязательно понадобится разъем DisplayPort.



Другая полезная технология — ATI Stream, она безропотно отбирает часть задач у центрального процессора и запросто перекладывает их на видеокарту, ускоряя тем самым некоторые современные игры. XFX Radeon HD 5870 и 5850 также могут похвастаться поддержкой Microsoft DirectX11. Ну, и небольшой, но приятный пустячок для тех, кто сподобится купить эти видеокарты: возможность скачать за красивые глаза DiRT 2, которая как раз и использует все три технологии (DiRT 2 появится во всемирной сети с 11 декабря 2009 года). Такие вот новенькие красавцы — Radeon HD 5870 и 5850.

Геймерская мышь CM Storm Sentinel Advance

CM Storm Sentinel Advance, мышка от компании Cooler Master, оснащенная рядом очень интересных для геймеров возможностей, наконец-то добралась до магазинов России и стран СНГ. Помимо настройки чувствительности, мышка также позволяет отрегулировать режим скоростного огня, а еще — тонко настроить DPI и различные макросы и скрипты. А для более точного управления курсором в мыши предусмотрено сразу два лазера. Кроме того, при желании можно настроить аж пять независимых профилей (данные профили будут храниться на внутренней памяти мышки, которая составляет 64 Кб) и переключаться в дальнейшем между этими профилями прямо во время игры. Грызун также оснащен системой отслеживания и обработки доплеровского эффекта в реальном времени и OLED-дисплеем, размещенным на середине мышки, на котором отображается изображение, загружаемое пользователем. В Европе **CM Storm Sentinel Advance** уже продается по цене 83$.

Титан нашего времени

SGI в сентябре также хвастала новинкой — сверхмощным суперкомпьютером для домашних пользователей. Монстрик **Octane III** может вместить до 80 высокопроизводительных процессорных ядер и 1Тб оперативной памяти — вполне неплохо. Компьютер поддерживает установку 19 процессоров Intel Xeon. Новинку, естественно, SGI создавала совсем не для любителей игрушек. По задумке разработчиков, Octane III должен обеспечивать поддержку приложений для HPC, включая квантовую механику, рендеринг, молекулярную динамику, обработку сейсмических данных, визуализацию, аналитику, CAD. Цена базовой конфигурации этого чудовища — $8000.

Специально для консольщиков-гитаристов

Logitech в прошлом месяце выпустила интересный контроллер для любителей игры Guitar Hero, ориентированный на обладателей консоли **Xbox 360**. Девайс лицензирован корпорацией Activision Publishing и выполнен из высококачественных материалов. Гитарный контроллер Logitech для Xbox 360 сделан из тех же материалов, что и настоящие гитары: у него имеется кленовый гриф, накладка грифа из красного дерева и металлические лады, а выпускается гитара в оранжевой отделке с глянцевым белым пикгардом — настоящая красавица.



Гитара также оборудована практически бесшумным страм-баром и ладовыми кнопками, выполненными с использованием резиновых купольных прокладок из того же материала, что применяется в ведущих клавиатурах Logitech. Кроме того, контроллер оснащен сенсорным слайдером, размещенным на грифе, с помощью которого есть возможность расширить арсенал движений, зарабатывая дополнительные очки теппингом. Те, кто не любит быть во время игры привязанными к одному месту, наверняка оценят возможность отходить на расстояние до 10 метров от консоли. В продажу в Европе беспроводной гитарный контроллер для Xbox 360 должен поступить в октябре, цена его составит 199 евро.



Новый монитор Acer

Acer в декабре сего года собирается выпустить в России и странах СНГ 24-дюймовый LED-монитор **S243HL**. Толщина этой новинки — около 15 мм, контрастность же составляет 8.000.000:1. Одна из главных изюминок монитора — ACM, система адаптивного управления контрастностью, с помощью которой каждая сцена анализируется для покадровой настройки изображения и улучшения качества цвета, при этом обеспечивая самый высокий уровень белого и черного. Разрешение модели составляет 1920x1080 пикселей, для подключения предусмотрены 2 HDMI-порта.

AlexS

НАША ПОЧТА

Добрый день, сообщники-геймеры. С той поры, как вас забросила судьба в нашу шайку, наверняка вас спрашивали непосвященные про полезность компьютерных игр. И вы рассказывали, что это новый вид искусства и что они развивают интеллект, реакцию, социальные навыки и Бог весть что еще. Было такое? Было, и со мной тоже. И вот представьте светлое завтра, польза игр ни у кого не вызывает сомнений. Лежит в сторонке любимая книжка, друзья пошли на концерт без вас — на завтра вам нужно пройти Planescape: Torment, не то поставят "ноль" по игрознанию. Вдобавок скоро зачет, нужно будет в "контру" с преподом играть. Не то чтобы он мастер, но компьютеры в вузе тормозят от вирусов, а мышка едва слушается. Придется читерствовать: плохие оценки закончатся распределением в какую-нибудь государственную игростроительную контору. Деньги там редко гостят, отчего отечественная игровая продукция ничуть не лучше отечественных же фильмов. Правда, игры куда полезнее, поэтому их можно раздать бедным африканцам в качестве гуманитарной помощи. Западные игры для этого не годятся: в них души мало содержится. Да и не захотят американцы делиться, у них же все за деньги, даже продукты первой необходимости. Поэтому все хотят в Китай уехать: там все бесплатно и государство следит, чтобы с трех лет каждый сидел за монитором. Результат — рекордное долгожительство: один гном в Lineage уже двести лет в трейде сидит. На "Привет" всегда рукой машет, на "Ты бот?" честно отвечает: "Нет"...

Представив себе этот мир наоборот, я решил сегодняшнюю "Нашу почту" тоже вывернуть наизнанку. В ней только вредные советы, абсурдные факты и совсем не близкие мне мысли. Только не воспринимайте всерьез, ради Бога. =)



Человек с неизвестным именем

Здрасьте, дяденьки и тетеньки из "ВР".

В последнее время в "Нашу почту" часто приходят письма от геймеров, которые стыдятся своего социального положения, т.е. не знают, как признаться другим и себе, что они геймеры. Мое письмо именно для них. Когда-то и я стыдился, что я играю, и никому не говорил, чтобы надо мной не смеялись. Но однажды в мои руки попала книга, которая изменила мою жизнь. Она называлась "Книга, которая изменит твою жизнь". Автора звали то ли Чип, то ли Дейл. Фамилию не помню. Я стал следовать советам из этой книги, и мне удалось сохранить в тайне свое позорное пристрастие. Теперь мне уже 23 года, и я многого добился в своих мечтах. В этом письме я хочу поделиться секретами конспирации для геймеров.

Главным правилом конспирации является ношение солнечных очков. За ними просто не видно ваших красных глаз, и никто даже не догадается, что вы скрываете. Причем носить их нужно даже зимой, а если вы еще и вампир, то и ночью тоже.

После прочтения этого письма сразу же выбросите значок "Я — геймер". Он вас демаскирует. Но если значка сильно жалко, просто сотрите три последние буквы, и никто даже не подумает, что с вами что-то не так.

Никогда не покупайте диски в одном месте. Продавец может вас запомнить и начать показывать пальцами. При походе за дисками к очкам добавляйте кепку. Идеально подойдет сомбреро. Можно приклеить бороду, если вам не кажется, что она будет выглядеть странно у 14-летнего подростка.

После покупки диска встает вопрос, где же его хранить, чтобы не заметили родители. Конечно, вы можете прятать их там же, где и свою подшивку Playb... "Виртуальных радостей", но я советую для этих целей использовать цветочные горшки. Все равно ими никто не интересуется, кроме кота. Только он их рыхлит и поливает. Если родители все-таки заметят, что земля в горшке разрыта, валите все на кота. А вот когда они сделают удивленные глаза, и скажут: "Кот? У нас ведь нет кота!" — начинайте просить щенка. Обычно в этом случае они предложат вам купить какую-нибудь интересную игру и не морочить им голову. То, что нужно.

Если по неудачному стечению обстоятельств, они все-таки заметят диски у вас на столе и начнут спрашивать, кто их вам принес, валите все на младшего брата. А вот когда они сделают удивленные глаза, и скажут: "Брат? У тебя ведь нет брата" — начинайте просить братика. В этом случае они предложат вам кота или щенка. Берите кота, чтобы потом валить на его разрытые цветочные горшки. Отличный выход.

Если при вас завели разговор об играх, и вы не удержались и сказали, что у игры X отличная графика, а игра Y — УГ, не отчаивайтесь. Скажите, что случайно прочитали это в интернете. На вопрос ваших друзей: "А ты во что играешь?" — говорите, что игры это для детей и что комп у вас только для просмотра фильмов, интернета и музыки. Во-первых, друзья будут вас еще больше уважать и завидовать, что вы уже такой взрослый, а во-вторых, они не будут просить диски поиграть, что тоже неплохо.

Никогда не играйте в наушниках: мама может подкрасться незаметно. Я предлагаю все время играть без звука (ведь делают же для чего-то субтитры в играх), т.к. в этом случае вы точно услышите приближение опасности. На всякий случай во время игры имейте запущенной "Косынку". Alt+Tab — и вот вы уже играете в развивающую игру. Если ваши родители — офисные работники, то проблем не будет: они поймут и даже похвалят. Если ваши родители работают на заводе, то их, скорее всего, нет дома, а если в сельском хозяйстве, то и компьютера у вас, наверное, нет.

Если вы читаете это письмо, то, вероятно, покупаете "Виртуальные радости". К сожалению, я часто сталкивался с непониманием продавцов "Белсоюзпечати", которые презрительно бросали мне номера "ВР" в лицо. Хотя это странно, ведь они презрительно бросали и другие газеты. Хм... Но сейчас не об этом. В случае покупки "ВР" действуют те же правила, что и с играми: никогда не покупайте "ВР" два месяца подряд в одном киоске. Маскируйтесь, и все будет ОК.

"ВР" можно еще и выписывать. В этом случае нужно указывать почтовый адрес соседа и доставать газету в начале каждого месяца у него из ящика. Пусть лучше ему, а не вам, почтальон бросает в ящик рекламные проспекты "Общества анонимных геймеров".

Это основные советы, которые помогут вам выжить в жестоком мире негеймеров. Можно, конечно, не обращать внимания на критику и непонимание окружающих и идти с гордо поднятой головой на ссутуленных геймерских плечах, глядя сверху вниз на критиков подслеповатыми глазами, но это слишком тяжело, а мы привыкли играть на уровне casual — ведь жизнь тоже игра.

Пока я писал это письмо, я осознал, что "Виртуальные радости" — это, по сути, отражение нашей геймерской жизни. Она тоже ВЫХОДИТ РАЗ В МЕСЯЦ на улицу. В ней, как и в жизни, ПОЛОСА ЦВЕТНАЯ, ПОЛОСА ЧЕРНО-БЕЛАЯ, а в душе у каждого из нас есть свой ДЕТСКИЙ УГОЛОК. Ее АНОНСЫ так же радужны, как и наши мечты, а ОБЗОРЫ то суровы, то слегка приукрашены, в зависимости от полосы. Первым делом мы любим проверять НАШУ ПОЧТУ, но мы так редко пишем тем, кто этого ждет :). Когда-то давно мы познавали РАДОСТИ ЧТЕНИЯ, а теперь водим девушек в КИНО, познавая радости любви. На наших ПЫЛЬНЫХ ПОЛКАХ еще хранятся 8-битные ПРИСТАВКИ, мы храним фотографии, чтобы предаваться РЕТРОСПЕКТИВЕ своей жизни, и сожалеем, что у нас нет ее ПРОХОЖДЕНИЯ.

Ладно, хватит сантиментов. В конце я не подписываюсь, но не по традиции, а единственно потому, что имя мое слишком неизвестное, чтобы его называть.

А может, для конспирации, чтобы пальцами не показывали? Вот и ответ, отчего каждое второе письмо не подписано. Благодаря за советы, теперь-то уж каждый геймер сможет почувствовать себя полноценным человеком.

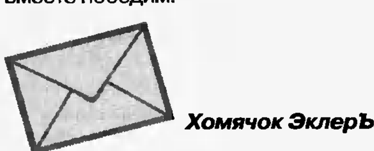
Боюсь только, что ненадолго. Контрразведка реала немедленно перевооружится.

Родителям выдадут костюмы ниндзя, в которых можно бесшумно подкрадываться, ползти по потолку и стенам, а также часами сидеть в засаде.

Продавцам вживят в мозг чипы абсолютной памяти с wi-fi-передатчиком, чтобы фотографии возможных геймеров сбрасывать в общую базу.

В газетных киосках будут продавать игровую прессу со встроенной звуковой бомбой, которая через полчаса после покупки начинает вещать с громкостью 120 дБ "Ахтунг! Геймер!" Только с "ВР" такая штука не прокатит: газетные страницы можно проверить на просвет.

Про другие ужасы вроде пахнущих валерьянкой дисков рассказывать не буду: страх обезоруживает. Будьте бдительны, но не паникуйте: друзья всегда рядом. Их легко узнать по темным очкам и значку с надписью "Я — гей...". Крепитесь, товарищи, вместе победим!



Хомячок ЭклерЪ

Горячо приветствую редакцию самой радостной виртуальности и самой виртуальной радости, а также, чего уж там, самого отважного борца с глупыми (вроде моего) письмами читателей (:

Горячо!!! [отдернул руку]

Не раз, не два и даже не три собирался написать любимой газете письмецо (спросить, как жена, дети, погода и прочее, о чем обычно принято спрашивать, когда не знают, о чем спросить). Но, как водится, не хватает то времени, то терпения, а то и вовсе вдохновения. Но однажды случилось невероятное: перечитав "НП" за сентябрь этого года, я с удивлением обнаружил, что там всего три письма!

[Для уверенности активно потряс газету, протер глаза и даже посмотрел "НП" на просвет].

Не брал, честное почтальонское! Похоже, письма были похищены где-то в промежутке между сознанием читателей и клавиатурой.

Мысль, дескать, надо все-таки написать, безжалостно укрепилась припиской тов. Anuriel'я с призывом писать обо всем, что взбредет в голову (:

После такого пространного и, пожалуй, абсурдного вступления перейду все же к делу. Доброжелатель №47 (ох, на что-то недоброжелательное намекает этот номер) поднял неприятный и неудобный вопрос о зависимости от всего подряд и в том числе от счастья. [Бьется в приступе притворного негодования] Я честно пытался понять эту точку зрения, но, так с этим и не справившись, решил высказать свою собственную. Да, человек не только может но даже и наверняка является зависимым безо всяких там наркотиков. И все даже могут посчитать, от скольких многих вещей: вода, воздух, сон, и прочие, куда более глубоко скрытые, но от того не менее нужные "наркотики". Так что записывать то самое аморфное счастье в список опасных наркотиков я не стал бы. Более того, счастье — оно как витамин: главное — не переедать. Тогда и болезненно-безвыходной зависимости не получишь, и польза для организма будет, что называется, на лицо. А вообще, товарищи, давайте будем внимательнее смотреть по сторонам. Тогда, глядишь, счастье найдется и без всякой ненужной биохимии, поставив в тупик всех разом циников и любителей искусственно нагнетать депрессии.

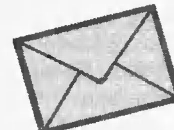
Не переедайте счастье, оставляйте про запас! И помните: то счастье, что на улице найдено, долго не хранится — портится. Так что по сторонам смотрите, но все подряд не хватайте. Еще не стоит брать счастье у чужих людей, вдруг заразное. Живот потом болеть будет. Счастье высшего качества можно получить только своими силами по собственному рецепту. Обойдется дешевле, никакой химии и консервантов не будет — можно кушать полной ложкой! =)

Всем большой-большой удачи, еще большего счастья (: и перманентно хорошего настроения!

[В последний момент выхватил письмо из закрывающегося электронно-почтового ящика]

P.S. Чуть не забыл! Помнится, хотел как-то высказаться по поводу того самого водянисто-объемного логотипа "ВР". Вы бы его раскрасили в радужные цвета, и был бы он не хуже (а скорей всего — даже лучше) нынешнего цветастого, но все-таки скучно-плоского. Вот теперь уже точно прощаюсь. Искренне Ваш, суровый, но все равно мягкий и пушистый, Хомячок ЭклерЪ.

Прощаемся, но не навсегда. До свидания!



PITT aka ANDREI

Здравствуйте, уважаемый почтальон!

Здравствуйте!

Поздравляю всех геймеров! Ну, вот наступила осень, пришли первые холода и наконец-то игровая индустрия проснется от летней спячки — и всем нам, геймерам, упадет на голову вожделенный дождь из различных проектов. Мы сами станем судьями, для кого-то — добрыми, ну а для кого-то и палачами по совместительству. Ну, это-то и радует) Так что подготовьте свои души к множественным "выворачиваниям" наизнанку и ждите, он идет!

И не забывайте писать о впечатлениях в "Нашу почту"!

Ну а поговорить я хотел не о том. "Свобода" — как много в этом слове. Каждый человек хочет свободы от чего-либо, будь то свобода в финансовом плане или просто желание начать собственную жизнь и уйти из отчего дома, примеров масса. В наш век технологий многие заговорили о тотальной слежке, о каких-то заговорах! Если таковое и имеется, мы этого точно не узнаем! Засим откланяюсь! Буду ждать письмо на страницах "Нашей почты".

Да нету никакой слежки, кому наша жизнь интересна? Даже пример готов привести. В 2008 году добрые люди с сайта "Одноклассники" составили подробнейшую базу данных о размещении частей и подразделений Российской армии. С картинками, из которых можно узнать о роде войск, характере вооружения и прочие подробности, да еще и во временной динамике с советских лет по сей день. Разумеется, никто ни за кем не следил, аналитики просто собрали информацию с открытых анкет ностальгирующих граждан. И заговора не было: люди, дружным хором пропевшие на весь интернет государственную тайну, даже не знали друг друга. Но в разведслужбах некоторых стран наверняка произошло сокращение штатов.

Так что не волнуйтесь, никто ваш телефон не прослушивает и не крадется за вами по городу, прячась в толпе. Можно спать спокойно.

До встречи! С уважением, PITT aka ANDREI.

Непременно встретимся! Всего доброго.



[Без подписи]

Здравствуйте, уважаемый Anuriel.

Добрый день.

Я являюсь хоть и нестабильным, но преданным читателем "ВР" с 2003 года. Всегда с большим удовольствием читал Вашу газету, но последний №9(117) меня действительно зацепил за живое. Чем именно — чуть ниже.

На протяжении последних шести лет предпочитал "ВР" из-за баланса между игровыми и околоигровыми темами, между серьезными рассуждениями и не грузящей болтовней. Пару слов о теме, красной линией пролегающей практически через все обзоры почты от читателей — насколько это серьезное и необходимое дело — играть? Достойное ли это хобби, либо это банальная зависимость и удел неудачников, бегущих от реальных проблем? Итак, всем ярым противникам компьютерных игр могу сказать следующее: когда я открыл для себя "ВР" в 2003 году, у меня уже несколько лет был ПК (а до этого, с 94г. — "Денди"). Но, наверное, имеет смысл начать именно с этого момента. В 2003 г. я был просто школьником, выпускником. Как тогда, так и сейчас я являюсь истым поклонником игр. Возможно, я несколько консервативен, но до сих пор выделяю часок-другой в неделю на Civ, FIFA (PES) и WoW. Но вернемся к "деструктивному" воздействию игр на судьбу человека. Сейчас на дворе — 2009 г. Я окончил ВУЗ с самым высоким средним баллом на потоке. Причем никогда не был "ботаником". Хватало времени и на друзей, и на дискотеки; теперь — практикующий юрист. Также поступил в магистратуру. А еще в июле женился.) К слову, иногда на уик-энд позволяем себе с женой небольшую кооперативную игру в HoMM 5. И никто из знающих меня людей не сможет сказать, что я в чем-то ущербен.

Противники игр воют в голос: вы посмотрите, до чего игры человека довели! Отклонения очевидны: не встречается с девушками, не ходит на учебу. Семья, работа? Да это всего лишь очередные способы удрать от реальности, подсказанные древними инстинктами. А главное, совершенно забыл парень, что значит простое счастье. Например, он не может больше получать радость, собирая

бутылки по городу. А способен ли этот человек часами сидеть перед окном, глядя на прохожих и просто радуясь? Нет! Для отдыха ему нужен компьютер, эта порабощающая человечество машина. Иностранные компании выкачивают из него деньги, продавая фактически воздух, пустоту. Но он не видит этого. Боюсь, автор письма никогда не сможет бросить свои пагубные увлечения.

Жаль, конечно, что близкие не способны подсказать путь к реабилитации. Разбить компьютер, отвести к врачу. Продать все диски и купить на эти деньги классические бумажные книги, которые учат видеть прекрасное (Пришвина, Цветаеву). Но вы, читающие эти строки, предупреждены и не падете так низко. Вы должны немедленно очистить свою жизнь от интересного досуга и избавить себя от угрозы стереотипного счастья. Тогда противники игр не будут вас ругать.

Вот такая вот ретроспектива.) Я не зря упомянул именно этот термин. Ведь именно так называется рубрика, которая подвигла меня на сей опус эпистолярного жанра.) ОГРОМНОЕ спасибо “ВР” в общем и Тарасу Тарналицкому в частности за потрясающую статью. Читая ее, я не смог сдержать улыбки: так приятно было на душе. Как будто окунулся в мир детства… В ту пору, “когда деревья были большими”. Просто словами это состояние не опишешь. Но каждый приведенный сериал был так или иначе связан с какими-то событиями в моей юной жизни. В общем, такого заряда позитива я давно не ощущал. Еще раз спасибо — так держать!

Насколько знаю, у Тараса еще есть чем вас удивить. Читайте продолжение ностальгической рубрики.

Засим откланяюсь. Дальнейшего Вам процветания!

Благодарю за поддержку молодых геймеров. Удачи вам!

P.S. С нетерпением жду продолжения про мультсериалы. Хотелось бы, чтоб упомянули TMNT. Также в память почему-то врезались мультсериалы про эхолоты и капитана Марша, а также первый на моей памяти мультфильм с полностью компьютерной графикой — “Компьютерные войны”.

Запомним.



Здравствуйте, бессменный почтальон и дорогие читатели “Виртуалки”.

Здравствуйте, здравствуйте!

Много мыслей накопилось по поводу газеты, вот и решил написать пожелания и благодарности редакции. Начнем с пожеланий:

1. Хорошо бы картинки в обзорах брать из скриншотов или геймплея (дают больше информативности и позволяют оценить “картинку”), а не из артов или трейлеров.

Вроде бы большинство картинок и есть скриншоты. Иногда, конечно, украшаем газету артами.

2. В системных требованиях писать модели или серии видеокарт. А то порой написано 512Мб — и все. Хоть я и играю на PS3 и не вспоминаю об апгрейде, это будет полезно остальным.

Когда такую информацию дает издатель, мы ее сообщаем. Но не всегда серия видеокарты играет роль.

3. Больше говорить о графике, физике и звуке. Часто сухие “красивая, современная” или “устаревшая графика” ни о чем не говорят. А о звуке иногда и не вспоминают.

Вспомните, как выглядели игры в 2007 году, — это и есть устаревшая графика. Вспомните игру, которую купили этим летом, — вот пример современной графики. Неужто вам нужны подробности о форме mesh'а и удачности использования модификаторов, про normalmapping'и и specular-map'ы, про готические, языческие и футуристические мотивы? Да и морочить вам голову бессмысленными эпитетами (“Ярко! Свежо! Атмосферно!”) тоже ни к чему. Все равно в ответ услышишь: “Графика в этой игре не главное!”

4. О мультиплеере порой ни слова. А жаль. Сейчас почти каждая уважающая себя игра выходит с мультиплеером. В том же Killzone 2 идут такие ожесточенные бои, но в обзоре об этом не написано.

5. Где обзор inFamous?

Как видите, мы пишем не обо всем. Что-то авторам неинтересно, другое, на наш взгляд, не пользуется спросом. Например, сетевую игру очень редко пришлось бы хвалить. Обычная картина: мало людей, мало карт, банальные режимы. Ради редких исключений жалко тратить свое время и задерживать обзор.

6. Хотелось бы побольше цветных страниц. 16-ти маловато, даже не на все обзоры хватает. Не волнуйтесь, цена на покупательском спросе не отразится. Все будут только “за”.

Все сложнее, чем может показаться [вздыхает].

7. Заметил опечатку или это специально так? На стр. 27 номеров за июнь, июль, август в разделе подписки “светится” картинка обложки газеты за июнь. Но почему-то написана цифра “4”, якобы за апрель.

Это специально, чтобы вас удивить.

Теперь о хорошем:

1. Очень удобно, когда в “шапке” статьи пишется список платформ, на которых вышла игра.

2. Давно не выходило нестандартных обзоров. Но Слава Кунцевич исправил этот недостаток обзорами игр Damnation и Battlestations, за что ему огромное спасибо.

3. Низкие оценки. Да, люблю я, когда вы ставите плохим играм и дополнениям заслуженные низкие оценки. А этим летом их вышло достаточно. Продолжайте в том же духе. Надеюсь, этой осенью выйдут действительно хиты, за оценки которых не придется краснеть.

4. Очень понравилось добавление опроса на сайте: “Лучшая статья”. Впредь буду каждый месяц голосовать.

5. Огромное спасибо авторам “Дебатов” — Diamond'у и Гоше Берлинскому. Рубрика в некотором роде заменяет “Блиц” и поднимает очень интересные темы. На этом распрощаюсь и пожелаю дальнейшего процветания газете.

Противники нестандартных обзоров и “Дебатов” в ярости кусают газету. Редакция раздувается от гордости.

P.S. Просьба не оставлять письмо без внимания и прислушаться к пожеланиям.

Не только прислушались, но и присмотрелись. До свидания.

***

Ирония маскирует грусть под юмор. Я рад, что вам, как и мне, многие нынешние проблемы геймеров кажутся абсурдными, и вы готовы над ними посмеяться. Тем более что у меня сегодня праздник: два года как я почтальонствую в “Виртуальных радостях”. В подарок хочу больше работы, сотни писем, мегабайты “Нашей почты”. Поможете? Мой ящик всегда открыт. А пока что расстаемся. До свидания.

Anuriel
anuriel.vr@gmail.com

WCG'2009: Национальный финал

5-6 сентября состоялся Национальный финал Всемирных компьютерных игр (World Cyber Games) 2009 года, в ходе которого были определены белорусские кибератлеты, получившие возможность представлять нашу страну на Гранд Финале в китайском городе Ченду.

В качестве арены для проведения Национального финала организаторами вновь был выбран минский торговый центр "Столица", где в течение двух дней участники соревновались в трех дисциплинах. Напомним, что отборочный тур впервые прошел в режиме онлайн и собрал более 60 команд и игроков из всех регионов страны. Игры Национального финала были разбиты на два дня: первый день установил полуфиналистов по всем дисциплинам, второй — победителей.

Первый день не вызвал ажиотажа среди зрителей, даже несмотря на желание организаторов превратить Национальный финал в феерическое зрелище. Открывали турнир министр обороны Республики Беларусь Леонид Мальцев, менеджер белорусского представительства Samsung Electronics Алексей Голуб и оркестр Министерства обороны, исполнивший национальный гимн. Сами же игры прерывались выступлением минских брейк-данс-команд и внутренним мини-чемпионатом по игре "Ил-2: Штурмовик".

Второй день соревнований, в котором оставшиеся участники выясняли, кто из них больше достоин путевки в Поднебесную, собрал под сводами ТЦ "Столица" аудиторию в разы большую, чем соревнования первого дня. Не обошлось без сюрпризов. И если к непримиримой борьбе в дисциплине Counter-Strike 1.6 между командами SnG/Maxigame.by и Ultimo, победа в которой на этот раз осталась за первыми, мы уже привыкли, то яростное сопротивление Zahar'а в FIFA 09 флагману белорусских виртуальных футболистов Mel'у несказанно удивило. Впрочем, трехкратный чемпион страны пусть и не без труда, но одержал победу. Результаты по Warcraft 3: The Frozen Throne и вовсе можно отнести в разряд сенсаций: сильнейший ранее отечественный "искусствовед войны" NightWolf уступил первое место пьедестала малоизвестному Xelsing'у.

Итоговое распределение мест в дисциплине Counter-Strike 1.6:

1) SnG/Maxigame.by
2) Ultimo
3) ESPN

Итоговое распределение мест в дисциплине Warcraft 3: The Frozen Throne:

1) Xelsing
2) NightWolf
3) Frozen

Итоговое распределение мест в дисциплине FIFA 2009:

1) Mel
2) Zahar
3) ol_Barca_eg

Именно таким образом распределились медали среди сильнейших кибератлетов Беларуси. Чего они стоят на фоне лучших игроков мира — узнаем на Гранд Финале.

Слава Кунцевич

ИТОГИ

"Хиган-2009". Шекспир проснулся

С 26 по 27 сентября в столице прошел Четвертый конвент любителей японской культуры и аниме "Хиган". Известный фестиваль переехал из уже почти привычного ДК МТЗ, где располагался последние два года, в более просторный и солидный КЗ "Минск", что обещало еще более интересное зрелище. В чем-то так оно и получилось...

На первом этаже торговали приятной дребеденью вроде плакатов и значков, в фойе второго этажа исчезли столики местного кафе, а вместо них выросли внушительные телевизоры с приставками да DDR. Мы попали в зал как раз тогда, когда все началось. Смена дислокации, пожалуй, наиболее известного белорусского мероприятия, посвященного аниме, положительно повлияла почти на все: сцена выглядела сценой, а не набором стройматериалов, улучшились акустика и освещение, благодаря которым многие номера буквально преобразились.

Неизменным осталось только исполнение, за которое зрителям предлагалось платить от сорока четырех тысяч и больше, а участникам события — в два раза меньше. Первый блок выступлений был начат постановкой фэндома Full Metal Panic — не без задора, но общая похожесть персонажей оставляла желать лучшего, а на сцене творилась форменная школьная самодеятельность. Впрочем, если недостатки их перфоманса компенсировались бодростью, то порой даже этот позитив от голого энтузиазма, передававшийся и смотрящим, исчезал в неизвестном направлении. Например, в чрезмерно фанатских и невнятных сценках вроде "Алисы в Стране чудес" или "Магазинчиков Юко".



Если в "Хиган-2008" преобладала безбашенность, трэшевость и от этого — неописуемый оптимизм, то "Хиган-2009" давил пафосом и стремлением участников показать не просто драму, а Драму, чтоб ей пусто было. Желание, видимо, было настолько велико, а времени (или чего там?) так мало, что второй душераздирающей Castlevania так и не получилось. Сценка от фэндома Trinity Blood "Проект Красный Марс" казалась незаконченной и тяготила пессимизмом. Но окончательно добили Tokio Ban с их Granado Espada — прежде всего, какой-то тягучестью и пафосом, с которыми они представляли свою перепевку "Ромео и Джульетта".

Но, как это всегда бывает, спасение подкралось незаметно — в сценке от ORLY? по аниме Detroit Metal City. Вот что случается, когда за дело берутся талантливые люди. Прекрасный, взвешенный сценарий иронично прошелся по первоисточнику, при этом весьма умело переделав сюжет "Бойцовского клуба". Отличное чувство юмора, блестящий образ Краузера, общая изобретательность, хорошая работа со звуком и слаженность постановки — это была действительно та высокая планка, которую "Хиган" взял в прошлый раз, но в этот не получалось. Приятнейший сюрприз.





Вторым интереснейшим номером вышла сценка по Silent Hill. Постановка оказалась настолько атмосферной и пробирающей, что в какой-то момент КЗ "Минск" сам стал Тихим Холмом. Жаль, конечно, что действие было совершенно бессюжетное, но тем не менее.

Весь этот театр размежовывался одиночными и групповыми косплей-дефиле, а также караоке и дефиле лолит. Кое-кто из жюри отметил, что в плане качества косплея "Хиган" показывает весьма высокий уровень. И это, безусловно, касается не только тех, кто дефилировал по сцене. Красивые дорогие костюмы, пышные дамские туалеты и далее — все пестрило, блистало и придавало фестивалю авторитетности, важности, к которой все здесь стремятся. Много коспеилось игр — Lineage II, Guilty Gear, Tekken 5, Soul Calibur. А из аниме наибольшей популярностью пользовались Code Geass и, что совсем неудивительно, Naruto да Bleach.



Разнообразие ждало в караоке. Несмотря на то, что некоторые фальшивили до появления желания повторить поступок Ван Гога (дважды!), и даже не глядя на бездарностей, явно не осознающих, куда они попали, многочисленные энтузиасты пели приятно и иногда очаровательно. Где-то на подтанцовку выскочили какие-то юные балерины, а половина выступающих сумела даже себя нормально показать. Однако в целом это все оказалось впустую. Конкурс невыразительностей. Неординарности теперь выступали не на сцене, а наблюдали за ней, но к микрофону так и не вышло никого достаточно эпатажного — вроде безумного Синхито, вырывающего себе сердце и пляшущего, как баптист. Или хотя бы серой Кати Пушкаревой, вдруг запевшей оперным голосом тему из Noir.

Так что обязанность развлекать незаметно легка на плечи тех, кто выходил из-за кулис и объявлял выступающих. Двое ведущих: он, уже бывалый "Хигана", и она, приехавшая из Москвы с другого фестиваля. Они все еще чувствовали себя как-то неловко, отчего и шутили невпопад и часто кривлялись. Но уже к середине первого блока, где-то между косплей-дефиле и караоке, ребята заметно расшевелились, зал к ним привык и начал заходиться хохотом от каждой второй фразы или стеба.

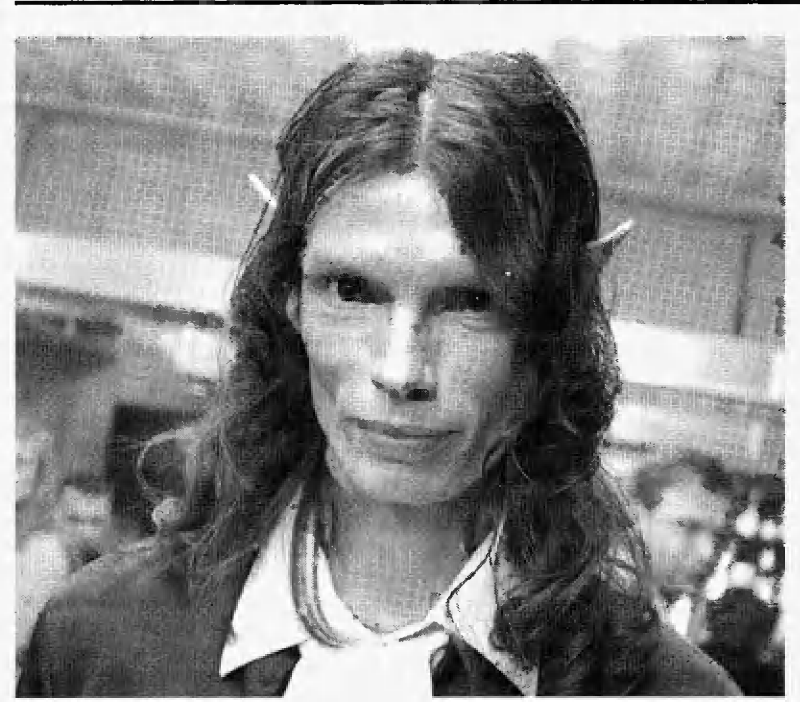
С ведущими вообще вышла в высшей степени забавная ситуация. В отличие от прошлого года, сценарий как таковой исчез полностью, оставив на сцене стандартную парочку М+Ж отдуваться в силу собственных возможностей. Это не сонное хождение и сидение на сцене в кимоно, но определенный шаг назад. Ведущие как могли разбавляли периодически находящую тоску или, что еще хуже, желание притащить с собой атомную бомбу и скинуть ее на голову тем, кто записывал "фанеру" для выступления не ртом, а чем-то другим. Иногда палка перегибалась совсем уж в сторону Comedy Club, но, ей-богу, официоз без разномастных анекдотов, подколок и перфомансов концертную программу вполне мог убить.

В перерывах народ толпился в небольшом фойе, наводил ужас на работниц кафе этажом выше, а также разглядывал стены, увешанные великолепными фотокосплеем и фанартом.

Второй день, по традиции, оказался менее насыщенным. Первым в программе шел показ AMV. На этот раз организаторы решили заранее провести публичный отбор, воспользовавшись услугами спонсорского сайта amvnews.ru. Таким образом, крутившиеся в зале на большом экране клипы многие зрители уже видели и заранее знали итог. Надо ска-







зать, это имело эффект. Технический уровень большинства работ заметно подскочил, а некоторые, даже те, что не победили, подбором музыки, таймингом, эффектами очень впечатляли. Темы романтики да хоррор преобладали. Немало экшена, немало слезливых ахов и охов. А вот с юмором и тут не ссрослось. Почти. Так получилось, что единственный действительно забавный клип под названием Bada-Boom! оказался и самым ловко сделанным, за что и получил первое место.

Но на этом с аниме-просмотром не было покончено. Конкурс фанатских клипов, официально гвоздь программы, неожиданно оказался всего лишь разогревом перед настоящим, но негласным главным событием дня — премьерой AMV-сборки от "РуКомикса". Одним из тех больших блоков короткометражных скетчевых AMV, что разрывают живот и прочее любому насмотренному анимешнику. Это была бомба, как говорится. В сравнении с происходившим во второй день — термоядерная. Ржали (а не смеялись) да аплодировали все и целый час. Буквально.

Когда же это веселье вдруг закончилось, и мы заглянули в программу поинтересоваться, что нас ждет впереди, то, по правде говоря, подумали много разного. Поистине, организаторам надо ставить памятник за толковое расписание. Собрав в одну кучу AMV, после нескольких J-Rock постановок (к слову, отличнейших), перед заключительным концертом они оставили внушительную многочасовую дыру из семинаров по фотокосплею, лолитам и джей-року. Семинаров, извечно не особо популярных.

Тем, кто слушать лекции не захотел, можно было заскочить и принять участие в чемпионате по консольным играм, проходившем этажом выше, т.к. секции пришлось переехать из фойе по неизвестной причине. Заключительный концерт хоть и не обошелся без музыкантов, не знающих тексты своих каверов, но все же отблагодарил тех, кто таки его дождался.

Он был именно таким, каким оказался и весь "Хиган-2009", — неровным, но порой с сильными выстрелами. Фестиваль невероятно вырос, если вспомнить, что он представлял собой четыре года назад. Секции, конечно, практически исчезли, став таким небольшим придатком к творящемуся в концертном зале. Вырос организационно, технически. Вырос костюмами и AMV. Но от некоторой тоскливости уберечься не смог, по настроению и эмоциям отнюдь не перескочив предыдущий "Хиган". Потому что никакие вычурные туалеты и искусственный дым талантов не заменят. Их-то и пожелаем конвенту в следующем году.

Гоша Берлинский
Фото Тараса Тарналицкого



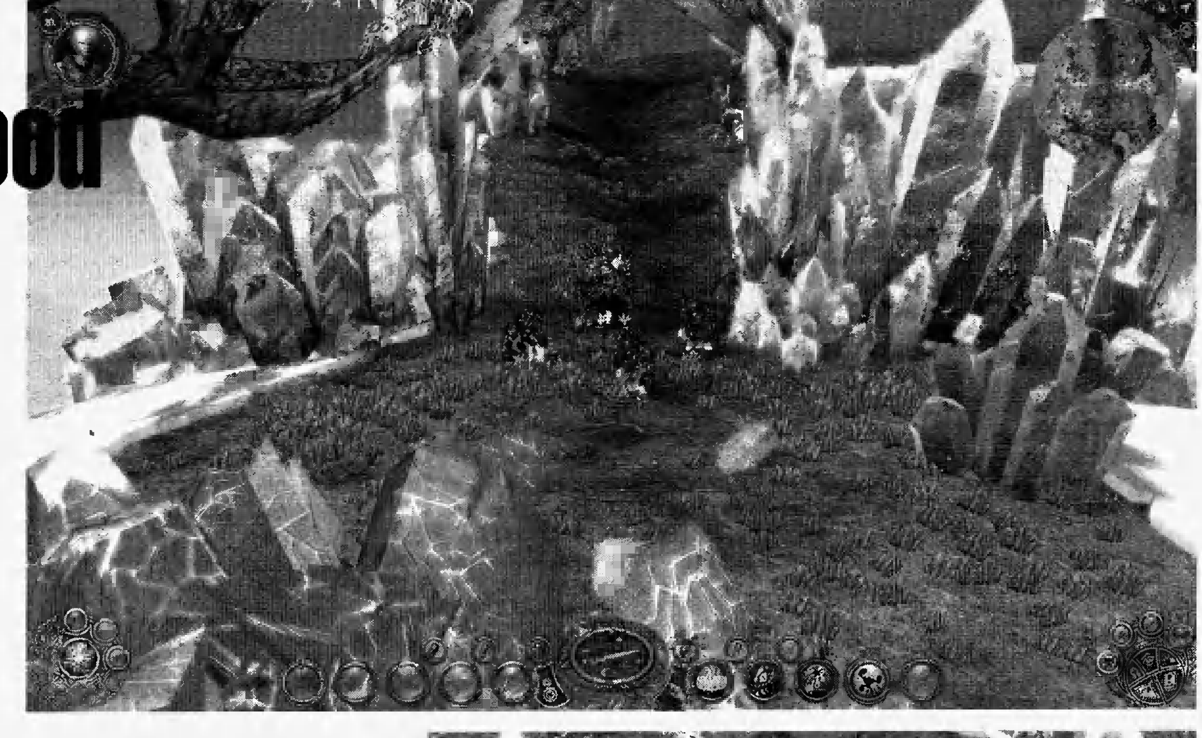
РЕЛИЗЫ

Игра	Жанр	Платформы*	Издатель в мире/СНГ	Разработчик	Дата
		УЖЕ ВЫШЛИ			
Majesty 2: The Fantasy Kingdom Sim	Стратегия в режиме реального времени (RTS)	PC	Paradox Interactive / 1C	1C: Ino-Co	-
Colin McRae: DiRT 2	Аркадный автосимулятор	X360, PS3, Wii, PSP, NDS	Codemasters	Codemasters Studios	-
Линия фронта. Битва за Харьков	Тактическая стратегия	PC	1C, Snowball Studios	Graviteam	-
SpaceBall Revolution	Аркада	Wii	Virtual Toys	Virtual Toys	-
Reflection	Платформер	NDS	Konami	Intrinsic Games	-
Heroes over Europe	Аркадный авиасимулятор	PC, X360, PS3	Ubisoft Entertainment / Руссобит-М	Transmission Games	-
Wet (2009)	Экшен от третьего лица (TPA)	X360, PS3	Bethesda Softworks	Artificial Mind and Movement	-
Need for Speed: Shift	Аркадный автосимулятор	PC, X360, PS3, PSP	Electronic Arts	Slightly Mad Studios, EA Black Box, EA Bright Light	-
Marvel Ultimate Alliance 2: Fusion	Файтинг	X360, PS2, PS3, Wii, PSP, NDS	Activision	Vicarious Visions, Savage Entertainment, n-space	-
NHL 10	Хоккейный симулятор	X360, PS3	Electronic Arts	EA Canada	-
Cloudy with a Chance of Meatballs: The Video Game	Аркада	PC, X360, PS3, Wii, NDS, PSP	Ubisoft / Новый Диск	Ubisoft Shanghai	-
NHL 2K10	Хоккейный симулятор	X360, PS3, Wii, PS2	2K Sports	Visual Concepts	-
Football Mogul 2010	Менеджер американского футбола	PC	Sports Mogul	Sports Mogul	-
Streets of Fury	Аркада	X360	Microsoft	Jordi Asensio, Cyrille Lagarigue	-
Empire Builder: Ancient Egypt	Стратегия в режиме реального времени (RTS)	PC	Merscom	Iguana Entertainment	-
Order of War	Стратегия в режиме реального времени (RTS)	PC	Square Enix / Новый Диск	Wargaming.net	-
Twin Sector	Логическая игра	PC	HeadUp Games	DnS Development	-
DJ Star	Музыкальная аркада	NDS	Deep Silver	Game Life	-
Zuma's Revenge!	Аркада	PC	PopCap Games	PopCap Games	-
Fallen Earth	MMORPG	PC	Icarus Studios	Icarus Studios	-
Aion: The Tower of Eternity	MMORPG	PC	NCsoft Corporation / Innova Systems	NCsoft Corporation	-
Halo 3: ODST	Экшен от первого лица (FPS), дополнение	X360	Microsoft	Bungie Studios	-
Zombie Shooter 2	Аркадный экшен	PC	Sigma Team	Sigma Team	-
Dead Space: Extraction	Аркада	Wii	Electronic Arts	Visceral Games	-
Zombie Apocalypse	Аркадный экшен	X360, PS3	Konami	Nihilistic Software	-
Ion Assault	Аркада	X360	Black, Inc.	Coreplay	-
MySims Agents	Аркада	Wii, NDS	Electronic Arts	The Sims Studio	-
Миротворец	Экшен от первого лица (FPS)	PC	GFI, Руссобит-М	Burut CT	-
MotorStorm: Arctic Edge	Аркадный автосимулятор	PSP	Sony Computer Entertainment	Bigbig Studios	-
Kingdom Hearts 358/2 Days	Ролевая игра (jRPG)	NDS	Square Enix	Square Enix	-
Аллоды Онлайн	MMORPG	PC	gPotato / Astrum Nival	Astrum Nival	-
Tales of Monkey Island: Chapter 3 — Lair of the Leviathan	Квест	PC	LucasArts Entertainment	Telltale Games	-
Risen	Ролевая игра	PC, X360	Deep Silver / Новый Диск	Pluto 13	-
FIFA 10	Футбольный симулятор	PC, X360, PS2, PS3, Wii, NDS, PSP	Electronic Arts	EA Canada	-
Gran Turismo (2009)	Аркадный автосимулятор	PSP	Sony Computer Entertainment	Polyphony Digital	-
S.T.A.L.K.E.R.: Зов Припяти	Экшен от первого лица (FPS), дополнение	PC	bitComposer Games / GSC World Publish.	GSC Game World	-
Red Faction: Guerrilla	Экшен от третьего лица (TPA)	PC	THQ / Акелла	Volition, Inc.	-
Batman: Arkham Asylum	Экшен от третьего лица (TPA)	PC	Eidos / Новый Диск	Rocksteady Studios	-
Resident Evil 5	Экшен от третьего лица (TPA)	PC	Capcom / 1C	Capcom	-
Operation Flashpoint: Dragon Rising	Тактический экшен	PC, X360, PS3	Codemasters / Новый Диск	Codemasters Studios	-
Spore Hero	Аркада	Wii	Electronic Arts	Maxis	-
Spore Hero Arena	Аркада	NDS	Electronic Arts	Maxis	-
Star Wars: The Clone Wars — Republic Heroes	Экшен от третьего лица (TPA)	PC, X360, PS3, Wii, NDS	LucasArts Entertainment / 1C	Krome Studios	-
NBA Live 10	Баскетбольный симулятор	X360, PS3, PSP	Electronic Arts	EA Canada	-
Клуб	Приключение	PC	Акелла	Intersynergy	-
Lucidity	Платформер	PC, X360	LucasArts Entertainment	LucasArts Entertainment	-
		ГОТОВЯТСЯ К ВЫХОДУ			
MotorStorm: Arctic Edge	Аркадный автосимулятор	PS2	Sony Computer Entertainment	Bigbig Studios	9 октября
Две сорванные башни	Экшен от третьего лица (TPA)	PC	1C	Gaijin Entertainment	9 октября
Uncharted 2: Among Thieves	Экшен от третьего лица (TPA)	PS3	Sony Computer Entertainment	Naughty Dog	13 октября
Brutal Legend	Экшен от третьего лица (TPA)	X360, PS3	Electronic Arts	Double Fine Productions	13 октября
Архивы НКВД: Охота на фюрера. Операция "Бункер"	Квест	PC	Акелла	SPLine Games	14 октября
Axel & Pixel	Приключение	X360	2K Play	Silver Wish Games	14 октября
Tropico 3	Стратегия в режиме реального времени (RTS)	PC, X360	Kalypso Media / Руссобит-М	Haemimont Games	16 октября
Machinarium	Квест	PC	1C, Snowball Studios	Amanita Design	16 октября
Littlest Pet Shop Friends	Аркада	Wii, NDS	Electronic Arts	Electronic Arts	20 октября
Borderlands	Экшен от первого лица (FPS)	X360, PS3	2K Games	Gearbox Software	23 октября
Borderlands	Экшен от первого лица (FPS)	PC	2K Games / 1C	Gearbox Software	26 октября
Astro Boy: The Video Game	Аркада	Wii, PS2, NDS, PSP	D3Publisher	High Voltage Software, Art Co. Ltd.	20 октября
CSI: Deadly Intent	Квест	PC, X360, Wii, NDS	Ubisoft	Telltale Games, Other Ocean Interactive	20 октября
Alien Monster Bowling League	Спортивный симулятор	Wii	Destineer	Perpetual FX Creative	20 октября
Pro Evolution Soccer 2010	Футбольный симулятор	PC, X360, PS3	Konami / Софт Клаб	Konami	22 октября
Pro Evolution Soccer 2010	Футбольный симулятор	PS2, PSP	Konami	Konami	5 ноября
Tekken 6	Файтинг	X360, PS3	Namco Bandai Games	Namco Bandai Games	27 октября
Torchlight	Экшен-RPG	PC	Perfect World Entertainment	Runic Games	27 октября
Ratchet and Clank Future: A Crack in Time	Аркада	PS3	Sony Computer Entertainment	Insomniac Games	27 октября
The Biggest Loser	Спортивный симулятор, аркада	Wii, NDS	THQ	Webfoot Technologies	27 октября
Forza Motorsport 3	Автосимулятор	X360	Microsoft / Софт Клаб	Turn 10 Studios	23 октября
Grand Theft Auto 4: The Ballad of Gay Tony	Экшен от третьего лица (TPA), дополнение	X360	Rockstar Games	Rockstar North	29 октября
Haunted	Квест	PC	HMH Interactive	Deck13 Interactive	29 октября
Книга Мастеров	Приключение	PC	Новый Диск	PIPE Studio	29 октября
Football Manager 2010	Футбольный менеджер	PC, PSP	SEGA	Sports Interactive	30 октября
Dragon Age: Origins	Ролевая игра (RPG)	PC, X360	Electronic Arts	BioWare, Edge of Reality	3 ноября
Band Hero	Музыкальная аркада	X360, PS3, PS2, Wii, NDS	Activision	Neversoft Entertainment, Budcat Creations, Vicarious Visions	3 ноября

* Указываются не все платформы, а только те, на которых игра вышла в период с 09.09 по 05.10 или выйдет в указанную дату

ОБЗОР

Sacred 2: Ice & Blood



Жанр: *action-RPG*
Платформа: *PC*
Разработчик: *Ascaron Studio 2*
Издатель: *Deep Silver*
Издатель в СНГ: *Акелла*
Название локализованной версии: *Sacred 2: Лед и кровь*
Похожие игры: *серия Sacred, Diablo 2, Titan Quest*
Минимальные системные требования: *Windows XP SP3 или Vista; процессор с частотой 2,4ГГц; 1Гб ОЗУ; видеокарта уровня NVIDIA GeForce 6800 или ATI Radeon X800 с 256Мб ОЗУ и поддержкой шейдеров версии 2.0; 20Гб свободного места на жестком диске; установленный Sacred 2: Fallen Angel*
Официальный сайт игры: *www.sacred2.com*

Так уж повелось, что любой разговор об играх жанра hack'n'slash — или action-RPG — всегда начинается со второй Diablo. Как говорится, невероятно, но факт: за 8 лет, прошедших со дня выхода Diablo 2: Lord of Destruction, ни одна игра не смогла сместить ее с трона. Многие претендовали на гордое звание "убийцы" Diablo, но никто не смог даже близко подобраться к той планке, которую задало творение Билла Роупера и Ко. Однако в один прекрасный день 2004-го года случилось страшное: над жанром hack'n'slash завис призрак переворота...

А случилось это благодаря немцам из компании Ascaron. До того знаменательного дня они занимались в основном разного рода "торговыми" стратегиями вроде серии Port Royal, однако всегда понимали, что способны на большее. Это самое "большее" они и явили на суд общественности пять лет назад, когда в свет вышел Sacred — первый по-настоящему достойный кандидат на то, чтобы стать полноценным "убийцей Diablo". Шесть абсолютно разных персонажей, огромнейший бесшовный мир, полностью открытый для исследования, с кучей различных городов и подземелий, яркая и жизнерадостная цветовая палитра и, наконец, добротный черный юмор (надписи на могилах не забывались еще очень долго) — все это было в Sacred. Вышедшее довольно скоро дополнение Underworld лишь закрепило успех оригинала, добавив целый регион, новую сюжетную линию и двух играбельных персонажей — Гнома и Демонессу. После такого успеха вопрос о разработке сиквела даже не стоял.

Но, надо сказать, история Sacred 2: Fallen Angel не была такой радужной, как у предшественника. Как это часто бывает, разработчики просто не вытянули собственные амбиции. Многие проблемы во время разработки с последующим безумно муторным и затянутым портированием на консоли разорили Ascaron. И хотя Fallen Angel получился довольно удачной игрой, компания уже не смогла выбраться из долговой ямы и объявила себя банкротом. Но, к счастью, конец разработчика не ознаменовал собой конец серии. Ношу по созданию дополнения к Sacred 2 с поэтическим названием "Лед и кровь" взвалила на себя Ascaron Studio 2, более чем наполовину состоящая из бывших сотрудников "той самой" Ascaron.

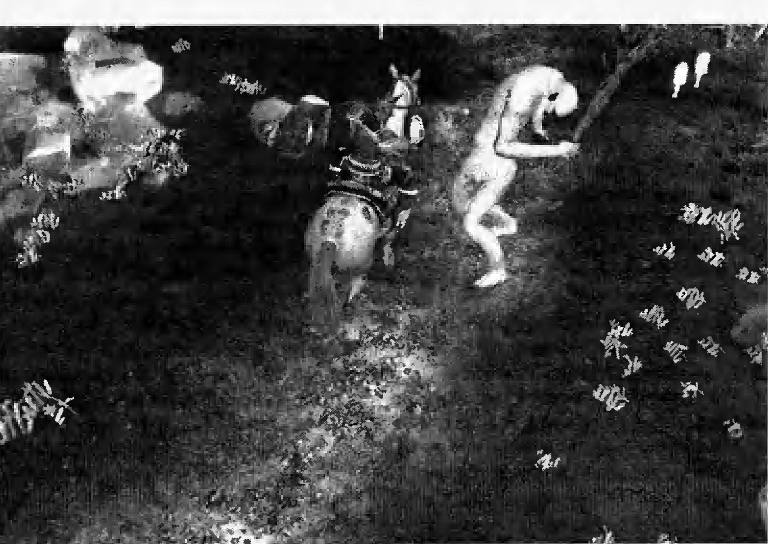
Добро пожаловать в Анкарию. Снова

Серия Sacred всегда отличалась от других поистине гигантским полем для активной деятельности. Еще в первой части в Анкарии — так, если кто не в курсе, называется мир игры — можно было запросто потеряться, а в Fallen Angel разработчикам, похоже, и вообще снесло крышу. Отступив от сюжетной тропинки всего на пару шагов, вполне реально было попасть на неизведанные дороги, пойти по ним, обнаружить в лесах какой-нибудь старый монастырь или лагерь наемников, набрать кучу сайдовых квестов (еще одна особенность серии — сумасшедшее количество заданий), еще углубиться, там найти еще что-нибудь интересное — и так далее. Естественно, о спасении мира от очередной напасти при таком раскладе забываешь напрочь: исследование необъятных просторов Анкарии затягивает всерьез и надолго.

В адд-оне разработчики решили придержать свою гигантоманию. По размерам новые территории не чета целой Преисподней из Underworld. Однако разработчики решили взять не количеством, а качеством. Кристальный остров, который объясняет слово "Ice" в подзаголовке, сам по себе очень красив, но при этом и довольно скучен: квестов в нем мало, да и все они в духе "принеси, отнеси, убей". А вот с Кровавым лесом — а вот, собственно, и "Blood" — создатели отыгрались по полной. Особенно порадовали вездесущие зыркающие глазки. Вообще, Кровавый лес освежает воспоминания о походах в Преисподнюю из Underworld. Красотища, одним словом. Кроме того, в Кровавом лесу вас поджидает довольно длинная и интересная линейка квестов, повествующая об истории этого места. При этом бегать по новым локациям стало тяжелее, чем раньше: монстров много, причем все они крепкие и не стесняются пользоваться своими скиллами.



Пополнение произошло и в рядах наших искателей приключений. Как любое уважающее себя дополнение к ролевой игре, Ice & Blood добавляет еще одного — седьмого по счету — играбельного персонажа. Им стал Дракомаг (Dragon-Mage). Главной его особенностью, уже просто вытекающей из названия класса, является ветка трансформации в умениях. Так, в особо жарких сражениях Дракомаг способен вмиг обернуться огнедышащей ящерицей и хорошенько надавать особо наглым монстрам по их наглым рожам. Но даже в человеческом облике герою есть что противопоставить толпам нечисти, будь то какие-нибудь простые файерболлы или кое-что поинтереснее. Новичкам с первого раза выбирать Дракомага не рекомендуем: играть им довольно трудно, но, если научиться комбинировать его способности, монстры будут просто штабелями ложиться у его ног. Естественно, новая линия "личностных" квестов героя прилагается. Единственное, к чему можно придраться: сам тип Дракомага словно слизан из Divinity 2: Ego Draconis. Да и вообще, если присмотреться, можно высмотреть немало таких вот "творческих заимствований".



Появилось несколько новых плюшек, касающихся всей геройской братии в целом. Во-первых, чертенок-носильщик теперь доступен всем персонажам без исключения. Но это не главное. Главное то, что в Ice & Blood наконец появилась "фишка", которую обещали реализовать еще в Fallen Angel, но толком не сделали, — практически полноценный редактор внешности героев. Теперь можно запросто поменять персонажу прическу или, скажем, цвет кожи.

Тени над королевством

О землях новых да о героях славных сказ мы уже вели, поэтому настала пора немного поговорить о геймплейной и технической сторонах вопроса. И тут же первая претензия: периодически совершенно неадекватно начинает вести себя камера. Знаете ли, раздражает, когда внезапно, без какой бы то ни было причины, изображение начинает скакать туда-сюда — то ближе к земле, то дальше от нее. Впрочем, подобное случается не так часто, чтобы серьезно надоесть. Претензия номер два: редкие, но противные баги — периодические вылеты на рабочий стол, утечки памяти и далее по списку. Иногда глючат и задачки, например, квест в Кровавом лесу по уничтожению катапульт: если оригинальничать и начать выводить их из строя не в предложенном игрой порядке, то квестовый маркер может не исчезнуть и задание не будет засчитано. Обидно. Собственно, по технической части это все: графика осталась на том же уровне, что и в Fallen Angel, равно как и физика на основе NVIDIA PhysX (в оригинале ее добавлял специальный патч).



А вот в геймплее произошли некоторые изменения. По субъективным впечатлениям, стало легче качаться на первых уровнях: руны поначалу сыплются из поверженных врагов просто пачками, а награда за выполненные квесты стала солиднее — за них теперь чаще выдают сетовые или уникальные шмотки. Любителей сетевой игры порадует тот факт, что на официальном сервере добавили еще два слота для героев. Итого их уже 10, куда их столько девать — непонятно, но факт остается фактом.

Также разработчики сильно подкорректировали свойства ювелирных изделий, а именно колец и амулетов. Отныне найти кольца с "+n ко всем навыкам" стало гораздо труднее, к тому же этот самый "+n" теперь сильно урезан. Халява, как говорится, кончилась.

Главный недостаток адд-она можно выразить одним коротким словом — "мало". Добавок в Ice & Blood не так уж много: две новые области, один герой, куча свежих шмоток — и все. Скорее смахивает на DLC, чем на полноценное дополнение. Но тем не менее, не советуем вам проходить мимо: в конце концов, именно Sacred стал для многих тем самым пресловутым "убийцей Diablo", которого они искали. Возможно, станет таковым и для вас. А если и нет — вы просто проведете еще несколько десятков часов за одной из лучших action-RPG последних лет.

РАДОСТИ:

Хорошо проработанные новые локации
Новый герой — Дракомаг
Возможность кастомизации персонажей

ГАДОСТИ:

Баги
Мало нового

ОЦЕНКА:

8.0

ВЫВОД:

Ice & Blood — это все тот же Sacred 2, которого просто стало чуточку больше. И этим все сказано.

Алексей Апанасевич

ОБЗОР

Runes of Magic

Зона отчуждения

Жанр: *MMORPG*
Платформа: *PC*
Разработчик: *Runewaker Entertainment*
Издатель: *Frogster Interactive Pictures*
Издатель в СНГ: *GFI, Руссобит-М*
Похожие игры: *World of Warcraft, Lineage 2*
Минимальные системные требования: *процессор уровня Intel Pentium 4 2,0ГГц; 512Мб ОЗУ; видеокарта уровня NVIDIA GeForce 5700; 3Гб свободного места на жестком диске*
Официальный сайт игры: *www.runesofmagic.com*

Когда хочется играть. И не во флэш, а в нечто большее. Где можно повертеть камерой, оглянуться по сторонам — в почти необъятном трехмерном мирке, предлагающем месяцы книжных приключений. Где перед игроком открывается широкий простор для воссоздания некой своей, нафантазированной индивидуальности по ту сторону экрана. И главное при этом — чтобы деньги, настоящие деньги, остались в кошельке. Тогда есть отличная возможность получить всю эту великую халяву за просто так. Runes of Magic именно тем и занимается. Большие услуги — почти даром.

Двойная рокировка

Бесплатный клиент дожидается на сервере, пока вы скачаете его, установите, обновите и, наконец, запустите. Абонентская плата изначально не предусмотрена, что одновременно привлекает и заставляет задуматься, какой предстанет эта вселенная, обещающая по всему Рунету соблазнительные женские нероносты и, по всем правилам могучего фэнтези, имеющая в репертуаре целый букет эпох с легендами. Эпох, конечно, канонических, стандартных — про хаос, тьму, смуту, расцвет, перефразированные библейские и античные сюжетцы. И совершенно не имеющих значения — лишь ради того, чтобы подвести черту, мол, жить всем придется во время не простое — в час открытий.

Жить — только в образе человека. Остальных из племени гуманоидов или не завезли, или завезли, но лишь в качестве населения многочисленных лесов, полей, чащ и пещер. Небольшой выбор причесок, от стандартных до неформальных, с приветом панкам, эмо и прочим. Такое же "разнообразие" с лицами, некоторые из которых очень даже "анимешны". Зато хоть бедра, ступни, размер груди и прочие мелочи слегка подкорректировать дозволяется — больше или меньше, как угодно. Самый важный выбор — выбор между классами — обыкновененнее некуда. Маг в лохмотьях и с файерболлами, воин, рыцарь (то же, что и воин, но... просто круче), священник с врачевательными способностями, скаут и разбойник. Всего шесть — не так уж много, и можно было бы тут метать молнии, учитывая единообразие рас в виде одних Людей [автор метнул молнию]...

Да только вот хитрый ход придумали товарищи. Понабравшись героического опыта в местных краях, вполне еще на начальных порах — при достижении 10 уровня — игрок получает возможность принять в дополнение второй класс. Два по цене одного — это же во все времена выглядит вкусно и привлекательно. Впрочем, возможности второстепенной специальности несколько ограничены. Однако при удачной прокачке и сочетаемости с основной профессией она удивительным образом способна если не обессмертить, то, по меньшей мере, сделать вас весьма грозным противником. Понятная и несложная система прокачки только этому поспособствует.

Массакра

А грозным имеет смысл быть. Не только потому, что это самоцель в любой ролевой игре и уж тем более онлайновой. Просто в RoM это единственное, что может двигать вперед, бросаться в почти необитаемые людьми — и даже NPC — дали за паучьими ногами и редким сырьем. В эту Эпоху Великих Открытий чаще просьба о помощи заключается в том, чтобы перебить кучку злобных зверей на огороде, примчавшихся с севера поутру. "Убейте 10 пауков", "Убейте 15 пауков", "Убейте 100 пауков". Понятное дело, пауки заменяются потом кобальдами, человекообразными грибовиками, жуками, какими-то гадкими летучими мышами, потом снова пауками, но гигантскими — и далее по списку.







Самым печальным во всей этой кровавой истории является главная альтернатива убийственной рутине — "принеси то", "отнеси вот это", "сбегай вон туда, а потом обратно ко мне", "сходи на другой конец света, если портала нет — пешко-о-ом!". Неформатные квесты вроде поисков сокровищ и создания чего-нибудь (музыкальных инструментов, например) на рабочих станках, расставленных на каждом углу в городах, приятно разбавляют тоскливо-андроидную обстановку, когда все наиболее серьезные задания на данном этапе уже выполнены, а до следующего еще тысяча один труп представителей местной фауны.

В этот момент просыпается жажда человеческой крови. Особенно остро кольнет, если место действия — PvE-сервер. Подобный срыв, конечно, чреват разнообразным очернением репутации, но порой это маловажно. Даже при том немаловажном факте, что эта игра больше для одиночек-скитальцев, уверенно косящих миллионы беспозвоночных, а не для коллективных сборищ, едва ли не единственный прок от которых — рейды на боссов, в густонаселенные "мясом" подземелья и просто места, где одному продержаться долго затруднительно.

Дом — моя крепость

В RoM, действительно, с гильдиями дело обстоит слабенько. Поверхностно. Мало продумано. Это игра, ценящая больше эгоизм, чем наоборот — желание работать сообща. Основной заработок создателей — на магазине. Одежда, оружие, мебель — покупайте и наслаждайтесь.

Здесь у каждого игрока есть свое укромное местечко, где нет никого, кроме горничной, чтобы он смог выбраться из своей берлоги, сменить класс или утрясти прочие мелкие нюансы. Комната, размер и уют которой зависит исключительно от ваших стараний. Можно даже попытаться обустроить ее приблизительно так, как выглядела бы ваша реальная, окажись она в фэнтезийном мире. Почти The Sims, где параноики вольны повесить пароль от нежеланных гостей.

Пейзажи пестрят красками. Яркие цвета вкупе с почти сюрреалистичным дизайном порой слегка напоминают леса из American McGee's Alice. Гигантские просторные замки напоминают о Lineage 2 и прочих восточных аналогах, когда комфортное перемещение под этими плодами максимализма возможно только на внушительных транспортных средствах. Слонов и брахиозавров тут, к сожалению, не водится, но кроме лошадей можно оседлать более экзотических животных, иногда просто пугающих одним своим шизоидальным видом.

Впрочем, как бы местами стильно картинка ни выглядела, а краски сказочно ни переливались, невозможно отрицать героическую бесполезность целого сонма акробатических эффектов, предлагаемых создателями. Им едва удается приукрасить окружающий мир настолько, чтобы он не выглядел посредственностью и копированием в глазах людей, повидавших другие вселенные. Когда же тут и там встречаются те же самые мельницы, огороды, а между ними — однообразная площадка, где туда-сюда безмозгло бродят пауки да жуки, становится совсем печально на душе.

Выйдя к местному побережью, этой неровной, отвратительно серой поляне внушительных размеров с одной пальмой, вы можете подойти к морю и не увидеть ничего, кроме голого безнадежного кладбища вокруг. Великая халява перестает быть таковой.









РАДОСТИ:

Почти бесплатно
Местами симпатично
Двойные классы

ГАДОСТИ:

Однообразный дизайн
Однообразные квесты
Однообразно все

ОЦЕНКА:

6.0

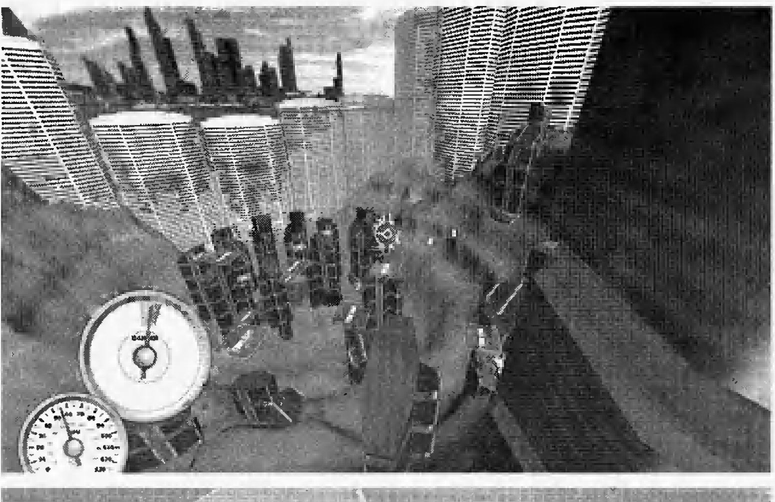
ВЫВОД

Если хочется бесплатной альтернативы WoW, бесконечного бездумного махания мечом или чем там хотите — это то, что надо. Если нужно, чтобы еще и "увлекательно", "стильно", "разнообразно" — лучше, ей-богу, заплатить Blizzard.

Гоша Берлинский

ОБЗОР

АаааааАааааАААааАААААаААААА!!! — A Reckless Disregard for Gravity



Жанр: *аркада*
Платформа: *PC*
Разработчик: *Dejobaan Games*
Издатель: *Dejobaan Games*
Похожие игры: *B.A.S.E. Jumping: Точка отрыва*
Мультиплеер: *отсутствует*
Минимальные системные требования: *процессор с частотой 1,5ГГц; 512Мб ОЗУ; видеокарта со 128Мб ОЗУ*
Рекомендуемые системные требования: *процессор с частотой 2,8ГГц; 1Гб ОЗУ; видеокарта с 256Мб ОЗУ*
Официальный сайт игры: *www.dejobaan.com/aaaaa*

Адреналин. Сильнейший из природных препаратов, стимулирующих работу центральной нервной системы. Процесс его получения прост донельзя и варьируется в зависимости от мест, средств и целей. Приготовиться. Услышать знаменитое "Поехали!" Юрия Гагарина. Ждать. 5. 4. 3. 2. 1. Стоп! Закурили. Хорошо...

Как выступление Sex Pistols на пароходе, терроризирующее мутные воды Темзы прямо напротив Букингемского дворца. Как шепелявящие звуки винила с The Kinks, разносимые по старушке Британии радиоволнами с затерянного где-то в океане бунтарского судна. Как неизвестные широкой общественности хулиганского вида парни из Motor City Five на обложке журнала Rolling Stone еще до дебюта своего первого гаражного альбома. АаааааАааааАААааАААААаААААА!!! — A Reckless Disregard for Gravity — это своеобразный протест. Называйте ее хоть панком, хоть рейвом, хоть всеми музыкальными субкультурными стилями одновременно — это ровным счетом ничего не изменит.

Как буква "B" и летящий в свободном падении со здания в 41 этаж уроженец Словакии Стефан Банич, демонстрирующий качество своего парашюта большому военному начальству. Как литера "А" и французский новатор Луи Себастьян Ленорман, сиганувший с башни обсерватории аж в 1783 году. Как заглавная "S" и Владимир Оссовский, отправившийся в полет с моста через Сену, имея за плечами РК-1 Глеба Котельникова. Как латинская "E" и дуэт отчаянных парней, прыгнувших со скалы Эль-Капитан, что в Калифорнии, в 1968 году. Как финальный "Jumping" и заурядный менеджер того самого пресловутого среднего звена, проносящийся мимо окон стопроцентно офисного небоскреба и показывающий в полете средний палец крутящим у виска коллегам. BASE jumping — это настоящий протест против общества обезжиренных йогуртов и их разжиревших потребителей, социума белых воротничков и тощих шей в этих воротничках, поколения "Прозака" и воздыхателей психотропного телевидения. АаааааАааааАААааАААААаААААА!!! — A Reckless Disregard for Gravity — это трижды утрированный бейсджампинг, надменно посмеивающийся над математической правильностью и физическими законами, выполненный в антураже кислотного субурбанизма.

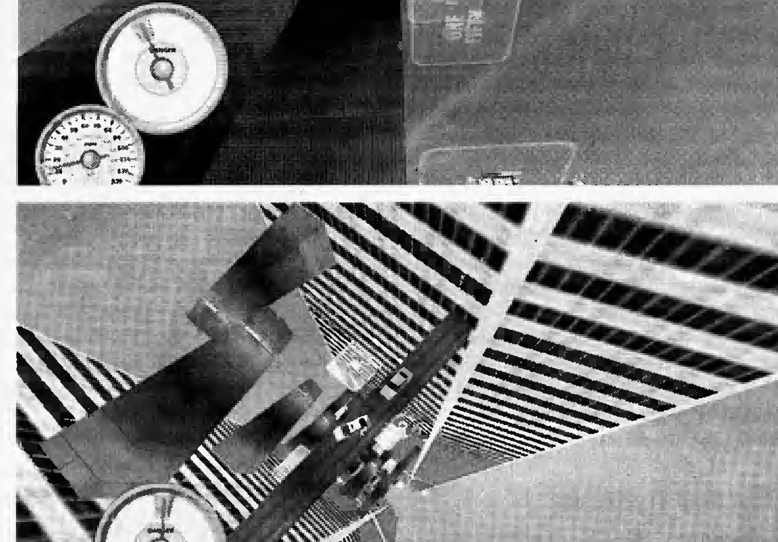
Здесь нет привычных форм и безликих пейзажей бетонно-песочного мира. Тут невозможно найти ничего привычного глазу. Взор замечает какие-то угловатости, шероховатости, безликости, примитивности, которые лишь воображение покрывает несколькими слоями краски, делая окружение узнаваемым. Сильнее, чем Mirror's Edge, надменнее, чем Tag: The Power of Paint. Размытость, замыленность и угловатость пространства являются стилизацией, а не ущербностью графического оснащения. Подвешенные в воздухе многоэтажные небоскребы (если эту размалеванную яркими цветами штуку можно назвать небом) разнообразных цветов и оттенков с предпочтением темно-серого, нарочито геометрически правильные и специально сверх всякой меры шаблонные. Снующие по межнебоскребному пространству рубленые трапеции и кубы футуристических аэрокаров. Птицы, а может, и птеродактили, прилетевшие прямиком с картин гениев, творцов и бездарей эпохи кубизма головного мозга. Такие картины местных локаций вызывают ощущение — а может, и осознание — факта крепкой дружбы дизайнеров с "этими самыми" веществами, про которые все знают, но боятся говорить. Стилизация под абсолютизм единственно правильной и такой логически внятной жизни общества — это есть не что иное, как глумление над ценностями порядка и отрицание норм и условностей. Стилистика, которая первыми кадрами отпугнет толпы вышколенных бухгалтеров и экономистов со всех краев света, любых жизненных принципов и различных вероисповеданий.

***

Мы едем по вечернему проспекту Независимости. Михаил кратко вводит в положение дел в белорусском бейсджампинге, который, как это ни странно, есть. Ввиду ландшафтных особенностей, в Беларуси полностью отсутствуют две из основных "платформ" — высокие отвесные скалы и пролегающие над глубокими ущельями мосты. Поэтому, кроме рейдов за границу с парашютом за спиной, отечественные бейсеры в основном практикуют прыжки с заводских труб, по сути дела являющихся аналогией общепринятым антеннам. С первой буквой акронима BASE, а, соответственно, со зданиями история несколько иная. Самое высокое из них — Национальная библиотека — из-за своих архитектурных особенностей не подходит для прыжков с парашюта. В сущности, единственными домами, подходящими для этих целей, являются те самые безликие двадцатиэтажки, разбросанные по многочисленным районам белорусской столицы. К одной из таких, расположенной в микрорайоне Уручье, мы и держим путь.

В Беларуси, как и во многих странах, со статусом бейсджампинга до конца не определились. Привлечь к ответственности за сам прыжок по закону права не имеют, но зато могут предъявить обвинение в незаконном проникновении на частную или государственную собственность или в мелком хулиганстве. Это объясняет Михаил, пока мы взбираемся на крышу отечественного "небоскреба". Сам гид в мир бейсджампинга — очень опытный парашютист, совершивший более трехсот прыжков, будучи членом ДОСААФ: новичков в этом экстремальном развлечении нет. "Просто однажды я перестал испытывать тот самый прилив адреналина, — говорит Михаил. — Выброски с самолета стали слишком привычными и однообразными". Однако сегодня прыгает не он, а молодой парень Владимир, для которого это лишь пятый прыжок. Уже на крыше Михаил производит краткий инструктаж, после которого начинается непосредственная подготовка к прыжку. Из-за предельно малой высоты Владимир не будет раскрывать парашют самостоятельно — его в буквальном смысле вытащит из "рюкзака" Михаил. Все остальное происходит за считанные секунды: бейсер становится на край крыши, инструктор берет в руку тросик вытяжного парашюта, прыжок — и вот уже над минским микрорайоном распустился оранжевый купол. Приземлившегося Владимира тут же подхватывает машина — дабы не привлекать лишних взглядов, — в которую немного погодя садимся и мы. Лицо молодого бейсера выглядит разгоряченным и счастливым. "Попробовав один раз BASE-прыжок, остановиться уже невозможно", — продолжает прерванный рассказ Михаил...

***



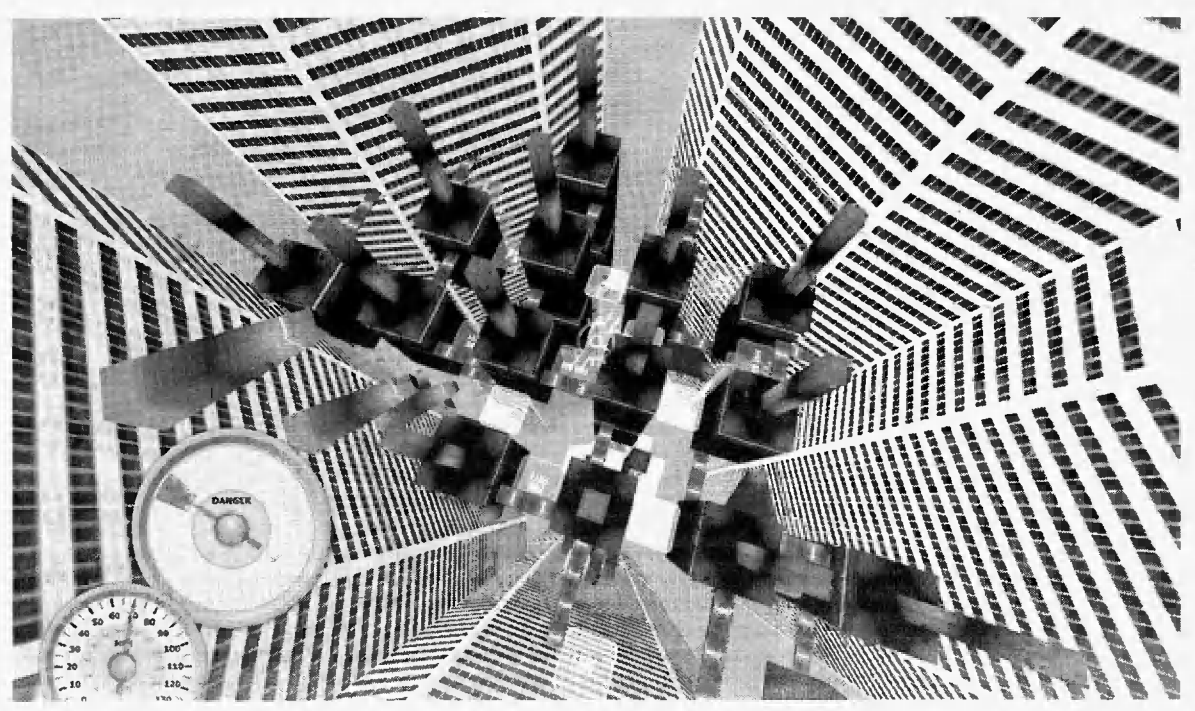
Смысл АаааааАааааАААааАААААаААААА!!! — A Reckless Disregard for Gravity — это выдавливание даже из самых спокойных и уравновешенных людей максимальных — в рамках компьютерной игры — доз адреналина. Драйв, который затмевает собой любые замашки на реализм. Есть только неблизкий путь до земли, ощущаемая всеми рецепторами бешеная скорость и абстрактная точка на пересечении времени и пространства, когда следует дергать за спасительное кольцо — хлопок раскрытого парашюта и приземление на отведенной для этого площадке.

Первые шаги даются легко, и с каждым из них свободный полет требует все большего количества финтов. Пронестись на предельно близком расстоянии от стены небоскреба, заехать конечностью по голове пролетающей мимо неосторожной птахе, успеть за мгновения нарисовать на сером камне высокохудожественное граффити, показать большой палец доброжелателям или скрутить кукиш злопыхателям — варианты многолики и экстремальны. Некоторые из трюков доступны с самого начала, остальные докупаются у местных гуру бейсджампинга за добытые теми же выкрутасами очки престижа. Эту местную валюту приходится тратить и на открытие последующих уровней, и вот в чем беда: финансов постоянно не хватает. Глупая ошибка разработчиков — заставить игрока раз за разом пролетать одни и те же локации с целью накопить денег. В принципе, скрипеть зубами от этого не хочется, но желание отложить прохождение на следующий день появляется.

Поначалу лететь носом в землю под бойкий и бодрый рейв бесконечно зажигательно. Качественный драйвовый саунд, казалось бы, филигранно вписывается во все тонкости утрированного бейсджампинга. Но проходит время, уровни сменяют друг друга, и музыкальное сопровождение, нет, не приедается, но перестает ощущаться так остро. Руки сами залазят в закрома жесткого диска — и вот, релаксация на высоте птичьего полета под Massive Attack, взрывное спокойствие на точке невозвращения под Radiohead, триумф ликующего мозжечка при приземлении под No Smoking Orchestra. Создается такое ощущение, что этой игре подходит любая музыка — процесс захватывающего полета сверкает многочисленными преимуществами, идеально отталкиваясь от настроения.

— Вот сейчас играю в АаааааАааааАААааАААААаААААА!!! — A Reckless Disregard for Gravity. Это просто что-то потрясающее. Это не игра, а какой-то адреналиновый коктейль, фьюжн из драйва и абсолютного спокойствия. Какая-то галерея авангардного искусства в дни, посвященные урбанистическому футуризму. Стилизованная под экстрим даже в достижениях и напутственном слове разработчиков. Это просто не передать словами! Играл? Как тебе?

— Ты чего? Я большего бреда в жизни не видел. Чушь, а не игра!



РАДОСТИ:

Субурбанистическая стилизация
Высмеивание консерватизма
Сногсшибательный драйв
Безумное музыкальное сопровождение
Огромное количество трюков
Масса достижений

ГАДОСТИ:

Разработчики немного промахнулись с саундом
Стиль игры понравится не всем
Иногда приходится играть только ради очков

ОЦЕНКА:

7.4

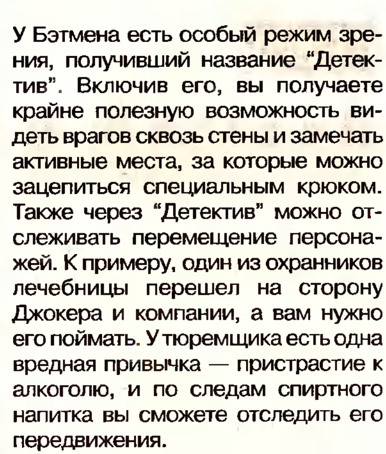
ВЫВОД

Мелочи, которыми насыщена эта аркада и которые вызывают усиленное биение сердца и ускоренную циркуляцию крови, не поддаются исчислению. Кислотность местных антуражей или пугает, или притягивает. С одной стороны, игра имеет немного общего с бейсджампингом. С другой — она является тем самым адреналиновым ядром этого экстремального вида спорта. Это оригинальный фрукт из категории "на любителя", но крайне захватывающий для тех, кто распробует его специфический вкус.

Слава Кунцевич

Жанр: *TPA*
Платформы: *PC, Xbox 360, PlayStation 3*
Разработчик: *Rocksteady Studios*
Издатель: *Eidos Interactive*
Издатель в СНГ: *Новый Диск*
Похожие игры: *Assassin's Creed; серия Splinter Cell; серия The Chronicles of Riddick*
Мультиплеер: *отсутствует*
Минимальные системные требования: *процессор уровня Intel Pentium 4 2,8ГГц (для Windows Vista — 3,2ГГц) или AMD Athlon 64 3000+ (для Windows Vista — 3200+); 1Гб (для Windows XP) или 1,5Гб (для Windows Vista) ОЗУ; видеокарта уровня NVIDIA GeForce 6600 или ATI Radeon X1300; 12Гб свободного места на жестком диске*
Рекомендуемые системные требования: *процессор уровня Intel Pentium D с частотой 3,0ГГц или AMD Athlon 64 X2 3800+; 2Гб ОЗУ; видеокарта уровня NVIDIA GeForce 7900GT; 12Гб свободного места на жестком диске*
Официальный сайт игры: *www.batmanarkhamasylum.com*

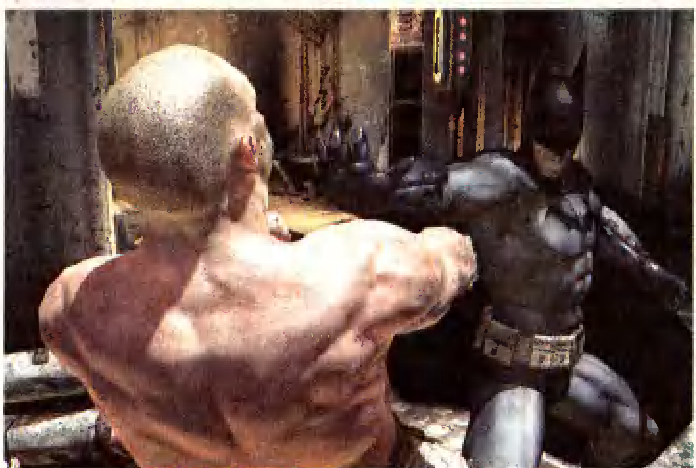




ОБЗОР

Batman: Arkham Asylum







Фильм Кристофера Нолана "Темный рыцарь", вышедший в прокат в 2007 году, имел ошеломляющий успех: три премии "Оскар", рекордные кассовые сборы, да и картина сама по себе вышла отменной. Нельзя не вспомнить и о бесподобной актерской игре ныне покойного Хита Леджера, благодаря которой упомянутая лента и стала такой популярной и известной. Если бы не этот актер и его безупречный образ, то смотреть, в принципе, было бы почти не на что. Какие-то попытки показать что-нибудь умное и с глубоким смыслом на экране перечеркивались появлением в кадре Джокера с *этими шрамами*. После вручения "Оскара" Леджеру за лучшую мужскую роль второго плана начались споры о том, кто же все-таки главный в фильме — Бэтмен или Джокер? Последнему персонажу все-таки отдавали большее предпочтение.

Само собой разумеется, что после столь успешного фильма должно было последовать интерактивное продолжение, но не тут-то было. Игра по "Темному рыцарю" была заморожена вскоре после выхода картины в прокат, и никаких новых анонсов долгое время не было. Но потом появились Eidos с заявлением о том, что они будут издавать игрового Batman с подзаголовком Arkham Asylum. Понятное дело, что к играм по лицензиям у всех сложилось крайне скептическое отношение, и на это есть все основания. Стоит лишь вспомнить печальную судьбу двух интерактивных версий Watchmen: The End Is Nigh и корявый Terminator Salvation. Но в этот раз все получилось намного лучше.

Игра начинается с того момента, как Брюс Уэйн (он же Бэтмен) ловит Джокера и везет его в расположенную на острове тюрьму-лечебницу для психически больных личностей. Название этого не самого приятного места — Аркхэм. Населяют его в основном товарищи, которых Бэтмен и поймал. По дороге в камеру Джокера начинается неладное — и вскоре выясняется, что Джокер спланировал свой арест (прямо как в "Темном рыцаре") и при помощи других заключенных установил полный контроль над психушкой. Все входы и выходы заблокированы, и теперь у разрисованного психопата есть только одна цель — поиграть с Брюсом, а затем убить его. В качестве боссов здесь выступают другие известные и экстраординарные личности, с которыми протагонист уже сталкивался ранее.

Характеры злодеев прописаны фантастически реалистично. Сразу становится понятно, что за всеми шутками и подколками Джокера прячется его истинный облик — облик психа, который убьет кого угодно в мгновение ока за то, что тот косо на него посмотрел. И тем не менее наблюдать за ним крайне интересно, ведь никогда не знаешь, какой сюрприз он преподнесет, с кем предстоит встретиться за следующей дверью, какую ловушку для вас приготовили.

К сожалению, игровой Джокер не взят из "Темного рыцаря", а сделан по комиксам. Поведением киношный и рисованный Джокеры тоже слегка различаются: в Arkham Asylum этот чокнутый "клоун" куда больше шутит и дурачится, в то время как в "Темном рыцаре" главный злодей вел себя более серьезно и целеустремленно.

Основных геймплейных элементов всего два. Это стелс и экшен. К последнему относятся драки: огнестрельное оружие Бэтмен по традиции обходит стороной, следовательно, в ход идут кулаки. Мордобой в Arkham Asylum получился отличным: множество приемов, хорошо прорисованные движения персонажей, эффектные фаталити, замедление времени в особо красивых сценах... Есть контратаки, делать которые на удивление просто. Над гадом, собирающимся на вас наброситься, загорается иконка, а вам нужно успеть нажать правую кнопку мыши — и тогда Бэтмен отобьет удар и заодно нанесет серию своих. За каждого поверженного противника начисляются очки, которые тратятся на прокачку старых и разучивание новых способностей. Также можно воспользоваться небольшим подручным арсеналом Уэйна. Например, довольно часто в ход идет бэтаранг, которым при точном попадании можно сбить с ног противника.

Вторая составляющая геймплея — стелс. С ним все куда интереснее. У Бэтмена есть особый режим зрения, получивший название "Детектив". Включив его, вы получаете крайне полезную возможность видеть врагов сквозь стены и замечать активные места, за которые можно зацепиться специальным крюком. Также через "Детектив" можно отслеживать перемещение персонажей. К примеру, один из охранников лечебницы перешел на сторону Джокера и компании, а вам нужно его поймать. У тюремщика есть одна вредная привычка — пристрастие к алкоголю, и по следам спиртного напитка вы сможете отследить его передвижения.

Why so serious?

Стелса в привычном понимании этого термина здесь практически нет. Все, что позволяется сделать, так это незаметно подойти к противнику сзади и без шума оглушить его. Или подвесить его под потолок на веревке, а потом прыгнуть на него сверху. Но даже при таком небогатом наборе возможностей играть в кошки-мышки с противниками достаточно увлекательно.

С визуальной частью все в полном порядке. Модели Бэтмена, противников и основных персонажей выполнены идеально. Спецэффекты на высоте, как и анимация: все предельно аккуратно и плавно. Фаталити показываются в самых выгодных ракурсах, а игра света и тени — важная часть игр со стелс-элементами — тоже превосходна.

Зато отечественная локализация оставляет двоякое впечатление. С одной стороны, полностью переведенный на русский язык продукт радует, но с другой — озвучку все-таки следовало оставить оригинальной, ограничившись субтитрами. Ведь половина здешней атмосферы строится на персонажах и их разговорах. Если в английской версии с этим все в полном порядке, то в русской "Новый Диск" малость нахимичил. Если на интонации Джокера еще можно закрыть уши, то Харли Квинн, главная поклонница "клоуна", как она себя называет, говорит срывающимся голосом девятиклассницы. С остальными персонажами ситуация немного лучше.

Batman: Arkham Asylum вышел просто шикарным. Невероятные, заоблачные оценки от западной прессы оказались вполне оправданными. В проекте от Rocksteady все четко подходит одно к одному, нет ни одного лишнего геймплейного элемента, придраться просто не к чему. Arkham Asylum — один из лучших проектов текущего года, а заодно и достойное продолжение истории о Бэтмене.





РАДОСТИ:

Отличный сюжет
Качественная анимация
Колоритные персонажи
Особенная атмосфера
Технологичная графика
Превосходный геймплей

ГАДОСТИ:

Русская озвучка не удалась

ОЦЕНКА:

9.1

ВЫВОД:

Потрясающий экшен с интересными стелс-элементами. Поиграть в Arkham Asylum — все равно, что самому оказаться в шкуре Бэтмена, запертого в психиатрической лечебнице с Джокером, который устроил на него охоту.

Обзор написан по PC-версии проекта

Станислав Иванейко

Диск предоставлен интернет-магазином www.oz.by

ОБЗОР

Section 8



Жанр: *FPS*
Платформы: *PC, Xbox 360*
Разработчик: *TimeGate Studios*
Издатель: *SouthPeak Games*
Похожие игры: *Medal of Honor: Airborne, Battlefield 2142*
Мультиплеер: *LAN, Internet*
Минимальные системные требования: *Windows XP SP3 / Vista / 7; процессор уровня Intel Pentium 4 3,0ГГц или AMD Athlon 64 3000+; 1Гб (для Windows XP) или 2Гб (для Windows Vista и 7) ОЗУ; видеокарта уровня NVIDIA GeForce 7800 или ATI Radeon X1800 с 256Мб ОЗУ и поддержкой шейдеров версии 3.0; 6Гб свободного места на жестком диске*
Рекомендуемые системные требования: *процессор уровня Intel Core 2 Duo или Core 2 Quad с частотой 2,4ГГц или AMD Athlon X2 4000+; 2Гб ОЗУ; видеокарта с 512Мб ОЗУ и поддержкой шейдеров версии 3.0; 6Гб свободного места на жестком диске*
Официальный сайт игры: *www.joinsection8.com*

"Десантник" — это звучит гордо! Да только вот жизнь показывает, что далеко не каждый сознательный юноша призывного возраста горит желанием пойти служить в реальную армию. Но ведь все-таки как гордо звучит, а? Десантник! Вот тут на помощь приходит индустрия виртуальных развлечений, благодаря которой каждый сможет почувствовать себя солдатом на далеких полях неизвестных (или известных, тут уж дело вкуса) войн.

При этом игр, реально воссоздающих боевые операции десанта, не так уж и много. Обычно вы сразу же оказываетесь в заранее запланированной разработчиками местности и там уже действуете по ситуации. Из таких проектов, где вам разрешают самому десантироваться в любую точку поля боя, с ходу на ум приходит только Medal of Honor: Airborne, в которой каждая миссия начиналась с того, что главгерой вместе со своим отрядом выпрыгивал из самолета и далее, планируя на парашюте, мог высадиться в понравившееся место на карте. Именно к такому типу игр относится и наш сегодняшний пациент, Section 8.

Человек-ракета

До Section 8 компания-разработчик TimeGate Studios была известна разве что по двум адд-онам к F.E.A.R. — Extraction Point и Perseus Mandate, играм, надо сказать, не выдающимся. Видимо, сообразив, что это немножко "не то", разработчики переключили свое внимание на совершенно другую область. Так на свет появился Section 8 — научно-фантастический мультиплеерный шутер про крутых космических десантников. И при этом никакой мистики.

Каждая партия в Section 8 всегда начинается одинаково — на высоте около 4,5 километров над землей. Вас выбрасывают из специального десантного шаттла, и вы в состоянии свободного падения стремительно несетесь навстречу земле. За время полета можно успеть окинуть взором поле боя и наметить место приземления — времени на это вполне хватает. Ну а дальше есть два варианта. Можно включить воздушный тормоз и аккуратно сесть на землю — эстетически красиво, но совершенно не интересно. Куда веселее наплевать на безопасность и притвориться метеором, со всей дури врезавшись в какую-нибудь поверхность. И никто не запрещает рухнуть на ничего не подозревающего врага! Более того, это довольно интересный и специфический способ убийства — таким образом можно уничтожать даже тяжелые танки соперника.

Но, увы, как только вы оказались на земле, начинается классическая sci-fi-война на 40 человек наподобие того же Battlefield 2142. Правда, в Section 8 есть несколько любопытных особенностей. Например, бронекостюм каждого солдата оборудован ракетным ранцем, позволяющим десантнику резво скакать кузнечиком по различным возвышенностям и нападать на врагов подобно коршуну. Соответственно, следить приходится теперь и за небом тоже. Еще одна возможность "скафандра" — режим ускорения: камера переезжает на вид от третьего лица, а герой приобретает скорость ошпаренного сайгака. Если нужно быстро преодолеть опасный участок или сблизиться с противником, ускорение — то, что нужно.

В остальном же война ведется по стандартным законам мультиплеерных шутеров. На карте разбросано некоторое количество точек, захват и удержание которых обеспечивает вам контроль над конкретной областью. А контроль территории и уничтожение вражеской силы означает постепенный приток реквизиционных очков и денег, за которые можно заказывать новые подкрепления, покупать тяжелую технику (подкрепления, как вы уже, наверное, поняли, тоже доставляются прямиком с неба) и размещать на поле боя разного рода защитные сооружения. Можно поставить сенсорную вышку, которая будет отслеживать перемещения врага, можно возвести бункер, обеспечивающий дополнительную защиту для пехоты, а можно приобрести противовоздушное орудие, которое будет методично отстреливать летящие подкрепления противника еще на выходе из плотных слоев атмосферы. Отсюда напрашивается вывод: лететь во вражеские сектора при десантировании не стоит — можете не долететь.

При этом надо отметить, что карты тут большие и предоставляют обширные возможности для фантазии. Воевать можно по-разному — кому как нравится. Кто-то любит тихой сапой прокрадываться за спиной у врагов и тихо "щелкать" всех из снайперской винтовки, а кто-то предпочитает прямо с высоты врезаться в самую гущу событий с пулеметом наперевес и с шумом покромсать кого-то в мелкий фарш. Section 8 в полной мере дает вам такую возможность.

Еще одной интересной особенностью являются так называемые динамические боевые миссии (DCM, Dynamic Combat Missions). Это особые задания, которые появляются прямо в процессе игры, причем у каждой команды они различаются и направлены в основном на противодействие бойцам другой группировки. Активация миссии по захвату "вон той базы" у синей команды автоматически запускает миссию обороны этой базы у красной команды. Несмотря на банальность, DCM сильно разбавляют игровой процесс. Особенно весело наблюдать, как ваш соперник поспешно отводит войска со всех фронтов только ради того, чтобы защитить свою точку, на которую вас направила цель DCM. В случае успешного выполнения поставленной задачи выигравшая команда премируется дополнительными очками.

Единственное, что серьезно огорчает во всей этой катавасии: разработчики не заморачивались по поводу разницы между воюющими сторонами. Различия между фракциями — сугубо косметические. Представители обеих сторон — люди, никаких инопланетян тут нет, даже не надейтесь. Особо навороченной фантастики тоже нет: никаких лазеров, бластеров и прочих пульсаров. Только всяческие пистолеты, дробовики, пулеметы и снайперские винтовки плюс некоторые образцы крупнокалиберного оружия.

Еще можно обратить внимание на явный дисбаланс в оружии: в ходу в основном исключительно штурмовые винтовки. Пистолетами пользуются только потенциальные самоубийцы, ракетницы неудобны, а дробовики, вопреки логике, не шибко мощные.

8 Дивизия на тропе войны

Несмотря на то, что TimeGate изначально позиционировали свой проект сугубо как арену для мультиплеерных ристалищ, они прикрутили к Section 8 одиночную кампанию. И хотя она тут скорее исполняет роль этакой интенсивной тренировки перед выходом на просторы Сети, это не отменяет того факта, что проходить ее тоже довольно интересно.

История, рассказываемая в сингле Section 8, проста и банальна. Человечество расселилось по Галактике и вроде как зажило счастливо, но, как всегда, нашлись недовольные. На этот раз в роли недовольных выступила группировка Arm of Orion, которая, хорошенько подготовившись, разом захватила несколько периферийных планет. Правительство, недолго думая, решило сразу задействовать "тяжелую артиллерию" — и на подавление мятежа была отправлена 8 Бронепехотная дивизия, отъявленные головорезы и по совместительству элита вооруженных сил, в числе которых и наш главный герой — Алекс Корд.

По сути, сингл — это ряд малосвязанных между собой карт с различными заданиями на них. Разработчики действительно сделали кампанию этакой тренировкой перед сетевыми баталиями, а жаль. На базе идей Section 8 можно было соорудить вполне достойный синглплеерный шутер с интересным сюжетом, а так единственное, что отличает кампанию от мультиплеера, это красивые межмиссионные ролики.

Цвета войны

В основе Section 8 лежит уже изрядно потрепанный, но все равно конкурентоспособный движок Unreal Engine 3. Надо сказать, не видно, чтобы он использовался на полную катушку. Да, модели космических кораблей, техники и в особенности бронескафандры солдат выглядят очень и очень достойно, чего, увы, нельзя сказать об окружающем мире. Впрочем, все технологическое несовершенство игры мастерски скрывается за буйством красок. Моменты полета вообще незабываемы — когда пламя от трения лижет скафандр, буквально чувствуешь себя там, летящим навстречу земле. Людям со страхом высоты играть не советуем.

За что разработчиков стоит прилюдно хорошенько отпинать, так это за богомерзкий интерфейс. Ну кому, скажите, нужен HUD, занимающий добрую половину экрана и при этом не очень информативный? Когда в левом верхнем углу висит огромное изображение вас, а вся нижняя часть экрана занята бесполезной интерфейсной полосой — это раздражает до зубовного скрежета.

Впрочем, это не главное. Главное то, что на выходе мы получили весьма достойный мультиплеерный шутер, пусть и без претензий на инновации, зато и без серьезных недостатков. Да и все остальное блекнет по сравнению с возможностью пронестись сквозь атмосферу и прошибить головой какой-нибудь танк.

РАДОСТИ:

Почувствуй себя снарядом!
Бодрый мультиплеер
Разнообразие ситуаций
Яркая цветовая гамма
Красивые ролики

ГАДОСТИ:

Бедная одиночная кампания
Неудобный интерфейс

ОЦЕНКА:

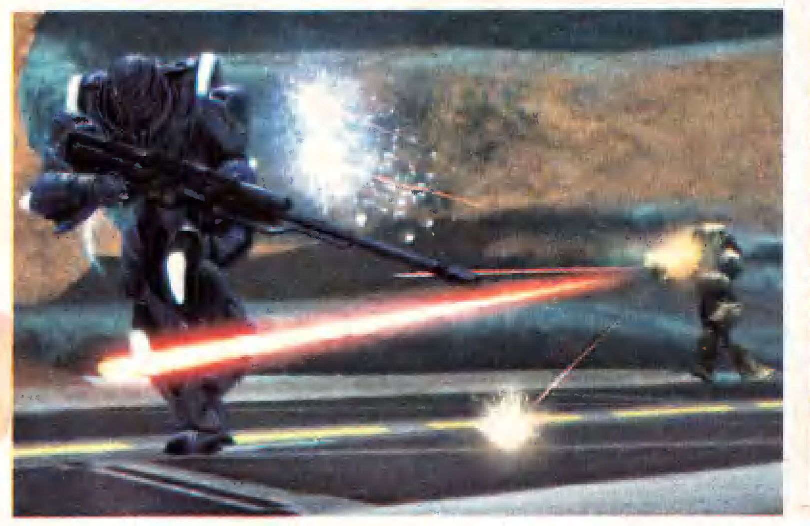
8.2

ВЫВОД

Лучший в мире симулятор человека-снаряда. По совместительству еще и крепкий фантастический боевик. Хотя бы раз попробовать обязательно стоит, а там, глядишь, и затянет.

Обзор написан по PC-версии проекта

Алексей Апанасевич





ОБЗОР

Черные бушлаты

Название на Западе: *Men of War: Red Tide*
Жанр: *тактическая RTS*
Платформа: *PC*
Разработчик: *1С*
Издатель: *1С*
Издатель в СНГ: *1С*
Похожие игры: *серия "В тылу врага"*
Минимальные системные требования: *процессор уровня Intel Pentium 4 2,6ГГц или AMD Athlon 3000+; 1Гб ОЗУ; видеокарта уровня NVIDIA GeForce 6200 или ATI Radeon 6900; 5Гб свободного места на жестком диске*
Рекомендуемые системные требования: *процессор уровня Intel Core Duo 2,6ГГц или AMD Athlon X2 5000; 2Гб ОЗУ; видеокарта уровня NVIDIA GeForce FX 8600 или ATI Radeon HD2600; 5Гб свободного места на жестком диске*
Официальный сайт игры: *redtide.games.1c.ru*

"Я хочу жить без войн. Хочу узнать, что за ночь каким-то образом пушки во всем мире превратились в ржавчину, что бактерии в оболочках бомб стали безвредными, что танки провалились сквозь шоссе и, подобно доисторическим чудовищам, лежат в ямах, заполненных асфальтом. Вот мое желание".
Рэй Брэдбери, "Ржавчина"

Далее следует вступление, в котором автор упражняется в злословии в адрес нерадивых и, конечно же, алчных разработчиков, штампующих бесчисленное множество кровавых и жестоких игр, основная масса которых повествует о сражениях времен Второй мировой в общем и Великой Отечественной в частности. После этого автор во всем обвиняет "проклятые консоли" и мейнстрим, упоминая всуе имена Ubisoft и Electronic Arts. Заканчивается эта продолжительная и, в общем-то, неинтересная читателю словесная эпопея слезливыми воспоминаниями о старых добрых временах и воздвижением почестей славному имени Якуба Дворски.

Они проводят часы, дни, недели в государственных архивах, организуют светские интервью с ветеранами, проникают с прибором ночного видения на глазах и с баллончиком с перечным спреем в руках в главное управление Комитета государственной безопасности и читают документы с грифом "Совершенно секретно". Они — санитары теорий заговоров и лжи в глобальных масштабах. Они срывают маски и раскрывают человечеству страшные и сенсационные тайны. А проще говоря, выдумывают зловещие истины, толкают их в массы и приобретают славу и деньги, выезжая на волне популизма и массовой истерии. Они — вроде как писатели, типа журналисты и что-то похожее на режиссеров: сорвут покровы тайн и расскажут нам про неизвестные сражения самой кровавой войны в истории человечества. Они окунут нас в вереницу строжайших секретов Большого Брата при помощи желтой бумаги и восьмимиллиметровой кинопленки. И мы поверим в их байки, да будем их клонировать, приукрашивая на типичных советских кухнях. Руперт Мердок может ими гордиться.

И ладно еще когда каждый третий философ и каждый четвертый математик образовывают гениальный писательский тандем, взяв в качестве псевдонима какое-нибудь простое и запоминающееся имя — Александр Зорич, например, — и штампуют, бесспорно, глубокомысленные и высокохудожественные произведения, связывая выдуманные слова и выражения предлогами. Но когда подобные товарищи вешают на стены своих квартир отпечатанные на струйном принтере дипломы магистров исторических наук и лезут переписывать прошлое, это уже перебор. Не будем пустословить, называя настоящие имена спрятавшихся за масками срывателей масок: мы не заслужили таких почестей. Они, несомненно, талантливее Брэдбери и просвещены в исторических интригах куда лучше авторов учебников хотя бы школьной программы, а что уже говорить о наших дедах, да.

Радует, что "Черных бушлатов" как-то обошли элементы "ура-патриотизма" и интриги нераскрытых тайн и зарисовок вроде известно каких политических деятелей, жующих собственный галстук, да злостных сотрудников НКВД, поддерживающих красноармейцев заградительным огнем в спины. Этого в проекте нет. Имя Зорича вроде как дружественный пиар как авторов, так и игры. А вот стилизации под кинохронику и выцветшие фотокарточки избежать не вышло: все теми же способами разработчики наносят на проект марафет исторической серьезности. Хотя на самом-то деле пресловутая историчность присутствует разве что в брифингах, нескольких персонажах и моделях знакомой боевой техники. Севастополь, Одесса, Новороссийск и многие другие черноморские города являются антуражами для яростных атак и диверсионных вылазок советской морской пехоты против румын, итальянцев и, конечно же, немцев. Полдюжины миссий проведут игрока почти что через всю войну, раскрывая в виде бонусов новые разделы любимой забавы всех разработчиков игр по мотивам ВОВ — военно-исторической энциклопедии.

Все, кто видел игру "В тылу врага 2", априори знают, что представляют собой "Черные бушлаты". В сущности, весь проект — это практически "копипаст" популярной в наших палестинах исторической стратегии. Это все то же тесто, замешенное на бесконечном тактическом ползании по-пластунски между укрытиями и тотальной зрелищности более-менее массовых побоищ. Но, как фанаты раздельного питания, разработчики никогда не предлагают попробовать оба компонента вместе. Или жгущее тактические отделы мозга диверсионное задание, или играющее яростным блеском в глазах зрелище волнами накатывающихся на оборонительные редуты войск вермахта. И все это покрыто выкрученной на максимум сложностью. Полдюжины раз проходить практически каждое задание — это в "Черных бушлатах" ожидает даже опытных стратегов, прошедших "В тылу врага 2" несколько раз. Любая, даже, казалось бы, маленькая ошибка почти неминуемо приведет к полному поражению в миссии — и загрузка последнего сохранения вам в помощь.





И если жгучего хардкора от тактической стратегии мелкого формата еще можно было ожидать, то не менее жгучая зрелищность — приятный сюрприз. И это — при уровне графического исполнения, отставшего от современных стандартов лет эдак на пять! Кривоватые модели, передвигающиеся обезьяньим бегом, кляксы взрывов и общая блеклость текстур вроде бы не располагают к приятному созерцанию творящегося на экране. Ан нет, когда это все крутится, вертится, ходит ходуном, когда в атаку под аккомпанемент взрывов идут танки, а вражеская пехота "ложится" под грохот станкового пулемета — все это производит впечатление. Лощеная физика достаточно крепкого движка обеспечивает неплохой уровень баллистики и оберегает проект от плюхающихся на "брюхо" танков, однако на игровую механику существенного влияния не оказывает.

Но не то "В тылу врага 2", что напоминает знаменитую российскую тактическую стратегию внешне. Как после штамповки новых локаций, видов боевой техники и заданий мог невообразимо опуститься уровень искусственного интеллекта — совершенно не ясно. И если дубоголовость врагов, учитывая специфическую сложность прохождения, скорее радует возможностью уничтожить рьяно идущий с опущенными руками навстречу смерти взвод немецких солдат, то сами по себе лезущие на рожон подконтрольные солдаты бесят до умопомрачения. Лишнее переигрывание сценария бьет по нервной системе куда сильнее, чем непонятно каким образом закравшиеся в проект баги, зачастую намертво "подвешивающие" игру или выносящие зону боевых действий на рабочий стол. Отбитый солдатскими сапогами AI заставляет скрипеть зубами куда сильнее, чем безликие или, наоборот, слишком пафосные и напыщенные голоса типично российской озвучки, которая особо остро выделяется негативом на фоне вполне качественной и приятной слуху боевой канонады.

"По привычке он выдвинул нижний ящик стола, чтобы взять револьвер. Кожаная кобура была наполнена бурой ржавчиной. Полковник с проклятием отскочил от стола.

Пробегая по канцелярии, он схватил стул. "Деревянный, — подумалось ему, — старое доброе дерево, старый добрый бук". Дважды ударил им о стену и разломал. Потом схватил одну из ножек, крепко сжал в кулаке. Он был почти лиловым от гнева и ловил воздух раскрытым ртом. Для пробы сильно ударил ножкой стула по руке — годится, черт побери!".

Вот так, возвращаясь к Брэдбери, резюмируем все плюсы и минусы "Черных бушлатов". Это старая добрая сложная тактическая стратегия, но уже довольно сильно покрытая ржавчиной, намекающей на устаревшие традиции.

РАДОСТИ:

Хардкорно
Зрелищно

ГАДОСТИ:

Старо

ОЦЕНКА:

7.0

ВЫВОД:

Проект только для узкого круга лиц, не стесняющихся лить пот при прохождении каждой миссии. Графически устаревший, но зрелищный. Попахивающий навязчивой рекламой и приторно историчный. И это лишь дополнение к "В тылу врага 2".

Слава Кунцевич



ОБЗОР

Majesty 2: The Fantasy Kingdom Sim

Жанр: *RTS с непрямым управлением*
Платформа: *PC*
Разработчик: *1С: Ino-Co*
Издатель: *Paradox Entertainment*
Издатель в СНГ: *1С*
Похожие игры: *Majesty: The Fantasy Kingdom Sim*
Мультиплеер: *LAN, Internet*
Минимальные системные требования: *процессор с частотой 2,0ГГц; 1 Гб ОЗУ; видеокарта уровня NVIDIA GeForce 6800GT; 4Гб свободного места на жестком диске*
Рекомендуемые системные требования: *двухъядерный процессор с частотой 3,0ГГц; 1Гб ОЗУ; видеокарта уровня NVIDIA GeForce GTX 260; 4Гб свободного места на жестком диске*
Официальный сайт игры: *majesty2.ru*



В наше непростое время мирового финансового кризиса и свирепствующего свиного гриппа любые концептуальные идеи, прожарившись на сковородке великосветских обсуждений, быстренько выдвигаются в массы с извечной скидкой с последнего доллара до 99 центов. Но поскольку фантазия офисного человека ограничена рамками эволюции, то немногим меньше ста процентов этих заочно гениальных мыслей представляют собой удачную или не очень смесь "одолженных" у конкурентов задумок. Отдельным списком идут множащиеся в геометрической прогрессии ремейки и иже с ними. Различных "реаниматоров классики" нынче развелось как кроликов на ферме. Но брать в руки электрошокер пока не стоит: в большинстве своем продукты "реанимации" имеют хотя бы сносное качество.

Эльфы, в которых играют люди. Как, черт подери, этот их киношный "Тринадцатый этаж", где люди современные, живые, настоящие, отправляют свои бренные личности в оцифрованные тела своих двойников где-то там, в виртуальной вселенной, в искусственно созданной матрице. И живут их жизнями, убивая их руками и шагая по пыльным дорожкам их ногами. Но это уже сейчас, когда разнообразные World of Warcraft, Lineage 2 и еще кто-то из тех, что подобрались к трону на расстояние взгляда, утягивают в свои миры миллионы людей для того, чтобы кое-кто получил уже немного иные миллионы на свои банковские счета. Но коллапс фэнтезийных вселенных назрел куда раньше рождения более-менее шустрого интернета.

Нет, когда славные герои темных веков травили перед хохочущими девицами пафосные байки про то, как они легко и непринужденно засовывали в глотку какому-нибудь паршивому гоблину его собственную ногу, эта тематика еще не успела набить оскомину. Но не прошло и пары тысяч лет, как непрерывный поток эпических саг о поверженных драконах, ордах злобных орков и рыцарях в сияющих доспехах захватил человеческий быт буквально через все сферы культуры. Писатели раз за разом штамповали гениальные в своей банальности истории про хоббитов, бродящих с великой (sic!) миссией в одном волшебном королевстве. Чуть погодя по произведениям этих же авторов начали массово плодить столь же бесхитростные, но обязательно зрелищные и эпические фильмы. А ныне и в картинную галерею или на андерграундный перфоманс идти страшно: огры с друидами могут поджидать и там. Не говоря уже о случаях, когда гоблины подходят в темном переулке и просят закурить...

Но игры — это уже отдельная, особо наболевшая тема. Три тысячи предшественников и последователей эталонных серий — разумеется, мира Warcraft — рвали, рвут и будут рвать на части нервы достопочтенных геймеров. Но, возвращаясь к самому началу статьи, время сейчас не то. Ныне громогласное "фи" от игровой общественности будет означать финансовый крах. А этого, понятное дело, не хочет никто. Вот и брызжут слюной одни разработчики, рекламируя свои уже сотню лет оригинальные идеи. В это же время другие закачивают пару центнеров жира под кожу миленьким феечкам или убирают куда подальше пресловутую "резиновую" рамку.

О королевстве волшебном замолвите слово

Но просто посвятить игрока в ранг самого злобного из всех властелинов или выдумать оригинальный способ управления подконтрольным населением — это еще полдела. Как ни крути, какими нововведениями не пичкай проект, без высокого качества — никуда. А ведь вроде бы сплит из высокого уровня производства и пары-тройки нетривиальных идей многим представляется эдакой панацеей от всех бед, мол, проект, имеющий оба кусочка мозаики удачной конструкции, обречен на успех. Ан нет. Как показывают события, происходящие в индустрии виртуальных развлечений, зачастую подобные игры остаются невостребованными широкими массами. Точно так же можно описать и судьбу Majesty: The Fantasy Kingdom Sim.

В 2000 году этот труд разработчиков из Cyberlore Studios создавался с прицелом на успех, но так и остался в роли культа. Смесь классического фэнтези и уникальной специфики управления сделала свое черное дело: многие попросту "сносили" игру со своих жестких дисков после нескольких неудачных попыток захватить юнитов извечным спутником любой RTS — рамочкой. Более терпеливым же игра открылась с совершенно иной стороны, и основным плюсом ее, кроме непрямого контроля, естественно, была практически бесконечная реиграбельность: каждое повторное прохождение было совершенно уникальным и не похожим на предыдущие. И это было достигнуто при помощи самого простого рандомизатора.

Однако и людей, с удивлением взирающих на шумящих повсюду фанатов, можно понять: в Majesty не было ни тонко прописанного сюжета, ни набора увлекательных квестов, ни тонн искрометного юмора — в сущности, кроме оригинального подхода к управлению в игре не было ничего. Но на то он и есть ранг культовости, дабы простые смертные в упор не понимали, что такого нашли в этой проходной фэнтезийной стратегии все эти бьющие себя кулаком в грудь люди.

Но все эти крики, вопли восхищения и потоки обожания не несут с собой главного для разработчиков — финансовой прибыли. Шаткие продажи Majesty: The Fantasy Kingdom Sim не были даже слегка подправлены выходом дополнения The Northern Expansion. А следом и вполне предсказуемый сценарий — банкротство причастных к этому проекту компаний и статус R.I.P. напротив названия идеологического ремейка Majesty Legends.



Но свято место пусто не бывает. Очередные реаниматоры классики — на этот раз наши восточные соседи из компании 1С: Ino-Co — взялись за разработку продолжения. А это на самом деле трудная задача, причем не столько по части разработки (с руками у создателей "Кодекса войны" все в порядке), сколько в плане создания ажиотажа вокруг сиквела к игре, которая и после своего выхода не отличалась широкой известностью. Но про Majesty: The Fantasy Kingdom Sim вспомнили, а некоторые даже отправились на поиски диска с этим культовым проектом, дабы восполнить пробелы в геймерском образовании. В общем, Majesty 2: The Fantasy Kingdom Sim ждали, но, конечно, не так, как очередную игру в серии Grand Theft Auto.

Как и девять лет назад

Majesty практически не изменилась, если не считать свеженького графического ядра. Те самые немногочисленные фанаты, ранее вознесшие первую часть на вершину Олимпа, могут запросто получить в лице сиквела просто убийственную дозу поводов для ностальгии. Все затертые временем игровые концепции были сохранены, что определенно хорошо.

Небольшой фэнтезийный мирок все так же зиждется на грамотном построении инфраструктуры, требующей достаточно тщательного контроля над постройкой новых зданий. Вся миссия разнообразных гильдий, лавочек торговцев и трактиров заключается в том, чтобы обеспечить героям комфортное существование. Последние также не изменились ни на йоту. Они все также охочи до самого злого из всех известных металлов — золота, — за обладание которым они отправятся куда угодно и сделают что угодно. Здоровенный рыцарь, орудуя артефактным мечом, раскидает по сторонам полчища крыс, волшебник в цветастых одеждах отправит файербол в лоб назойливому демону, а быстроногий разведчик обежит потаенные уголки карты со скоростью олимпийского спринтера. И все это всего лишь за мешочек золота, которое впоследствии все равно вернется к правителю через таверны и аптеки. Круговорот финансов в природе. Дороже денег может быть только честь, которая не позволит именитому воину драться с мелюзгой даже за всю государственную казну — для таких случаев под рукой лучше держать парочку зеленых юнцов. Те самые флажки — пресловутый метод непрямого контроля — никуда, естественно, из игры не делись. Отметка на карте, предложенная сумма — и вот уже герои мчатся выполнять поставленную задачу.

К слову, о героях. Они вовсе не напоминают классических однообразных воинов из любой фэнтезийной RTS, а скорее похожи на население ролевых игр. Каждый из них если не личность, то, по крайней мере, запоминающийся и колоритный персонаж. Самых удачливых из них можно перевести в ранг лордов и перетащить за собой в следующую миссию.

Да, в Majesty 2 просто феноменально малое количество изменений по сравнению с первой частью. И если некоторые из них приходятся ко двору, то остальные, мягко говоря, воспринимаются с изрядной долей иронии. Как, например, сюжетная завязка про жаждущего славы правителя, вызвавшего на поединок демона из преисподней и, что ожидаемо, проигравшего. И лишь единственному наследнику трона придется выбивать адских созданий с родной земли в наполненной пафосной честью и туповатым юмором войне. В войне, следующей по прямой пунктирной линии: каждая новая миссия кампании являет собой банальную задачу одолеть визави и никак не связана с общим развитием сюжета.

Majesty 2 однообразна до умопомрачения, и каждый следующий шаг к победе всецело копирует предыдущий. Игра не ставит совершенно никаких задач, кроме развития героев с последующей отправкой их в логово врага. Для того чтобы хоть как-то растрясти монотонный геймплей, разработчиками не было предпринято никаких шагов. Тут нет ни оригинальных и интересных побочных квестов, ни скрытых в темных местах любопытных находок, ни килобайтов увлекательного чтива по истории Ардании. Разнообразие в Majesty 2 приходит лишь только в режиме многопользовательских баталий, где на первый план уже выходит микроконтроль. Но и мультиплеер являет собой не более чем плацебо, просто по общим ощущениям делая игру немного более интересной.

Новое обличие самопровозглашенного императора при ближайшем рассмотрении оказывается поеденным молью и кое-где грубо заштопанным и залатанным. Визуализацию Majesty 2 при всем желании не получится назвать современной: тут и кривенькие модели как движущихся, так и статичных объектов, и довольно блеклые спецэффекты, и общая невзрачность текстур. Единственное, что радует, это старания дизайнеров, аккуратно приблизивших игру к сказочной атмосфере. А эти старания в свою очередь оказываются совершенно тщетными из-за попыток авторов текстов и озвучки добавить в проект саркастический юмор — вышло плохо и глупо. И абсолютно невзрачные мелодии в музыкальном сопровождении после этого даже не удивляют.

Предсказать судьбу Majesty 2 можно даже не прибегая к помощи экстрасенсов, шаманов и синоптиков: она один в один повторит жизненный путь своего предка. Немногочисленные фанаты будут возносить проект до небес, дипломатичная игровая пресса отзовется о нем в положительных тонах, но большинство игроков попросту пройдет мимо этого гостя из прошлого.

РАДОСТИ:

Все лучшее из приквела сохранено
Метод непрямого контроля
Хорошая экономическая часть
Любопытные герои

ГАДОСТИ:

Все худшее из приквела сохранено
Жуткое однообразие
Слабая графика

ОЦЕНКА:

7.1

ВЫВОД:

Как гость из далекого прошлого — старомодный, странный и слишком классический. Как трава, которая раньше и вправду была зеленее, но по прошествии стольких лет весьма подсохла. Majesty 2: The Fantasy Kingdom Sim не соберет большую кассу, не обзаведется разномастной аудиторией, а фанаты, как и девять лет назад, будут кричать об аморфном идеале.

Слава Кунцевич

ОБЗОР

Need for Speed: Shift

Жанр: *racing*
Платформы: *PC, Xbox 360, PlayStation 3, PlayStation Portable*
Разработчик: *Slightly Mad Studios, EA Black Box, EA Bright Light*
Издатель: *Electronic Arts*
Издатель в СНГ: *Electronic Arts*
Похожие игры: *Race Driver: GRID, серия NFS, RACE: The WTCC Game*
Минимальные системные требования: *Windows XP SP3 / Vista / 7; процессор уровня Intel Core 2 Duo 1,6ГГц; 1Гб (для Windows XP) или 1,5Гб (для Windows Vista и 7) ОЗУ; видеокарта уровня NVIDIA GeForce 7800GT с 256Мб ОЗУ или ATI Radeon X1800XT с 512Мб ОЗУ; 6Гб свободного места на жестком диске*
Рекомендуемые системные требования: *Windows XP SP3 / Vista / 7; процессор уровня Intel Core 2 Duo 2,5ГГц или AMD Athlon 64 X2 с частотой 2,0ГГц; 2Гб (для Windows XP) или 3Гб (для Windows Vista и 7) ОЗУ; видеокарта с 512Мб ОЗУ и поддержкой шейдеров версии 3.0; 10Гб свободного места на жестком диске*
Официальный сайт игры: *shift.needforspeed.com*

Серию Need for Speed при всем желании не получается оценить однозначно. Проблема в том, что качественные игры этой линейки получаются ровно раз в два года. Underground — самый революционный для серии проект; вторая часть не принесла ничего нового, кроме свободного, пусть и мертвого, мира. Most Wanted — почти идеал аркадных гонок, а вот Carbon вышел просто никаким. ProStreet — важнейший шаг EA в реализм, в то время как прошлогодний Undercover оказался непонятно чем. Из этого примера хорошо заметно, что серия эволюционирует через год, и в этот раз настал черед новых разительных изменений.

После полного провала Undercover EA не спешила анонсировать следующую часть. Сполна получив по горбу от критиков и игроков за последнюю на тот момент игру в линейке, Electronic Arts решили сделать довольно странный рестарт всей серии. Ко всеобщему удивлению, серия разделилась сразу на три направления. Первое — самое хардкорное и серьезное. Второе, казуальное, — для платформ прошлого поколения и карманных консолей, а также Nintendo Wii. Третье направление — онлайновое: в разработке уже довольно долгое время находится NFS: World Online, грозящаяся заехать к нам на огонек в конце текущего года. Надеемся, последняя игра не повторит печальную судьбу Motor City Online.



"Почти" симулятор

Разумеется, наибольшее внимание EA уделяет первому направлению, основному и самому важному. Разработка стартового проекта "перезапущенной" линейки шла параллельно с созданием Undercover, поэтому Shift вышел раньше NFS: Nitro и World Online — он был в производстве почти два года.

В игре поменялось абсолютно все, включая сеттинг и разработчика. Теперь за NFS были ответственны не самые последние люди. Сами авторы GTR и GT Legends — наиболее реалистичных и сложных гоночных проектов — любезно согласились помочь EA возродить культовую серию из пепла. По первому впечатлению, которое складывается после прохождения начальной трассы, Shift — вылитый RACE: The WTCC Game. Такая же сложность, схожая физическая модель, кузовные автомобили.... Но, если копнуть поглубже, можно обнаружить, что разработчики не ушли в самокопирование. Во-первых, нам разрешают покататься на обычных версиях автомобилей, а не на их гоночных вариантах. Во-вторых, большое разнообразие режимов гонок напоминает о том, что игра в очень далеком прошлом была аркадой.

Одним из важнейших нововведений является хитроумная система, которая отслеживает и запоминает уникальный стиль вождения каждого игрока. Номинально присутствуют две шкалы — "агрессия" и "аккуратность", которые заполняются в зависимости от вашей езды. Если вы постоянно подрезаете, блокируете или просто-напросто выбиваете с трассы автомобили соперников, то повышение первого параметра вам гарантировано — очки "агрессии" добавляются именно за такие приемы. А если вам ближе по душе тонкость, аккуратность в управлении и филигранное прохождение поворотов без выезда за пределы трассы, то будет расти второй показатель.

Это, в принципе, и есть главное новшество, но подобная "фишка" была реализована еще в Juiced 2: Hot Import Nights. Все остальное: мифический уклон в "симуляторность", новые ориентиры игры — всего лишь маска. При напускных реализме и серьезности проекта, Shift на самом деле не сложнее ProStreet, не говоря уже о GTR. К непривычной и поначалу кажущейся сложной физике приспосабливаешься за час, а потом гонки уже не интересны. И не только из-за странного поведения автомобилей.

Всему виной система наград. Дело в том, что для продвижения по карьере вовсе не обязательно приходить к финишу в тройке лидеров. Достаточно получать звезды, которые здесь даются в неприличных количествах. Заработать четыре-пять звезд за одну гонку — вполне реально. Таким образом, нет никакого стимула прийти к финишной черте первым. Какая разница, на каком месте вы окажетесь, если все равно пройдете дальше?

Автомобилей здесь по традиции довольно много, и все они, разумеется, лицензированные. Автопарк в этот раз стал более разнообразным: в Shift собраны машины начиная классикой 60-х и заканчивая концепт-карами. Нашлось место и эксклюзивным "тачкам", которые сходят с конвейеров крайне ограниченными тиражами, таким как Pagani Zonda R и Koenigsegg CCX. К сожалению, Lamborgini Reventon, которых будет выпущено всего лишь двадцать экземпляров, нет. И, да, машины стали вести себя чуть резвее, чем в ProStreet.



Играть с клавиатуры довольно неудобно, так что геймпад желателен. Стоит только начать поворачивать, как автомобиль тут же занесет и, если он заднеприводной, развернет на месте. И это учитывая тот факт, что физика поведения машин значительно упростилась, несмотря на весь кажущийся поначалу реализм. Достаточно запомнить самые трудные на трассе места — и вы сможете прийти к финишу первым. Даже играя с клавиатуры.

Различия во всем

Однако самое интересное всплыло спустя несколько дней после релиза игры на трех главных платформах — PS3, Xbox 360 и PC. Владельцам компьютеров досталась самая ужасная версия, на фоне которой консольные кажутся вполне съедобными.

Если на приставке от Microsoft есть незначительные проблемы с управлением, а на системе от Sony — с графикой, то на PC плохо абсолютно все. Заметно отличается качество картинки, причем на компьютерах оно ниже, физика сильно упрощена, и даже на топовых системах зафиксированы случаи тормозов и резкого падения fps.

С графикой тоже наблюдаются проблемы. Автомобили, как обычно, выполнены достойно, чего не скажешь о трассах и эффектах двухгодичной давности. Видимо, разработчики потратили все свои доступные ресурсы на моделирование машин и создание "продвинутой" физической модели.

Shift получился очень неоднозначным проектом. Весь реализм, о котором так много говорили, оказался обыкновенным надувательством: физика здесь едва ли круче, чем в большинстве второсортных аркад. Баланс практически отсутствует, стимула побеждать нет и в помине — ведь главное набрать как можно больше звезд. Картинка не самая красивая, а на PC так и вовсе средняя. В итоге получился очередной ширпотреб от EA, но компании все равно: конвейер продвинулся дальше, а следующая часть абсолютно точно будет. Надо ведь дальше деньги из потребителей выколачивать.

РАДОСТИ:

Внушительный автопарк
Две шкалы, определяющие поведение игрока
Красивые модели автомобилей

ГАДОСТИ:

Тормоза и неоптимизированность
Долгие загрузки
Странная физика
Несбалансированность

ОЦЕНКА:

7.1

ВЫВОД

Посредственные гонки, которые изо всех сил стараются выглядеть реалистичными. Ничего нового — зато вот пиар у Shift был что надо.

Обзор написан по PC-версии проекта

Станислав Иванейко

Диск предоставлен интернет-магазином www.game-online.shop.by

Название на Западе: *Order of War*
Жанр: *RTS*
Платформа: *PC*
Разработчик: *Wargaming.net*
Издатель: *Square Enix*
Издатель в СНГ: *Новый Диск*
Похожие игры: *Операция "Багратион", Company of Heroes*
Мультиплеер: *LAN, Internet*
Минимальные системные требования: *процессор с частотой 3,0 ГГц; 2Гб (для Windows XP) или 3Гб (для Windows Vista) ОЗУ; видеокарта уровня NVIDIA GeForce 7900GS или ATI Radeon 2400XT; 12Гб свободного места на жестком диске*
Рекомендуемые системные требования: *двухъядерный процессор с частотой 2,5ГГц; 3Гб ОЗУ; видеокарта с 512Мб ОЗУ; 12Гб свободного места на жестком диске*
Официальный сайт игры: *www.orderofwar.com*



ОБЗОР

Order of War. Освобождение

Вот как бывает: ждешь чего-нибудь очень-очень сильно, просто мочи нет. Дожидаешься какого-нибудь события со всеми свойственными этому процессу атрибутами. Ну, там дни на календаре красным фломастером зачеркиваешь. Баиньки ложишься пораньше, чтобы следующий день "быстрее наступил". Медведю завидуешь из-за его способности впадать в долговременную спячку с собственной лапой во рту. Может, даже из допотопного холодильника криокамеру конструируешь. В общем, приближаешь долгожданный день всеми возможными способами. И вот оно: наступает час "икс" — и... То ли понимаешь, что до сих пор сосешь лапу вместо исполнения надежд. То ли до тебя доходит, что вот такого не особо-то и хотелось.

Глубокомысленно рассуждать о том, насколько опостылела среднестатистическому потребителю тема Второй мировой войны, это все равно что пережевывать очевидные вещи и вываливать их обратно, на тарелку, в роли истины в последней инстанции. За такие заумности и так все понимающая толпа если не закидает камнями, то хотя бы смачно плюнет на спину. Да и какой смысл с важным видом умнейшего из всех лекторов перечислять упирающийся в бесконечность список компьютерных игр, созданных по мотивам самой кровавой войны человечества, когда основным интересом является не количество проектов прошлого, а качество обозреваемого продукта.

Конечно, можно солидности ради пожурить разработчиков за то, что для воплощения своих идей в жизнь они выбрали давно вытоптанную ниву, да только зачем? Да и, откровенно говоря, нудеть по поводу пахнущего старостью антуража стонущей от глобального конфликта старушки Европы не возникает желания. Это всего лишь номинальный минус, как сама собой разумеющаяся дань отсутствию хоть какой-нибудь уникальности. Нарисовав его в тетрадочке красными чернилами, не забудем отметить, что наличие действительно оригинальных решений фактически никак не влияет на наиважнейшее — качество. Последнее в свою очередь запросто может оставить в полнейшем непонимании: вроде и капусты в этих щах достаточно, и сметана присутствует, но хлебать один и тот же супчик день ото дня желания не возникает. Да и замена обещанного мяса на химикаты бульонного кубика вкусовые рецепторы отнюдь не радует. Зато желудок полон.



"Everybody lies" © Грегори Хаус

Вообще, человек от природы существо весьма недоверчивое. Эти тотальная подозрительность и придумывание себе различных Больших Братьев только стимулируются "теплотой" человеческих отношений. Конечно, хотелось бы, распростерев руки в ожидании объятий, приветствовать всех и каждого, да только вместо обнимашек запросто можно получить удар под дых. Наши же люди, в дополнение к свойственной роду людскому привычке видеть в каждом встречном кровного врага, обладают необычной способностью априори недолюбливать все отечественное. Белорусу куда проще довериться дядьке во фраке и пенсне, говорящему на каком-то непонятном наречии, чем собственному соседу. Поэтому и каждому "нашему" производителю приходится трижды доказывать свою состоятельность в жестоком мире капиталистических отношений. Не касаясь отвлеченных производств, перейдем сразу к индустрии виртуальных развлечений, которая у нас имеет место быть за пределом дешевых подвальчиков и городских квартир. И если канувшая в Лету Arise скорее расстраивала чем радовала, а Steel Monkeys уже который год кормят нас завтраками по поводу 2 Days to Vegas (в которую мы по-прежнему верим), то Wargaming.net уже показали себя с лучшей стороны. И пусть изначально это доказательство базировалось в тонком жанре пошаговых стратегий, где изыски уступали в важности математической точности, это ровным счетом ничего не меняет. Massive Assault признали даже избалованные западные потребители, а это хоть о чем-нибудь да говорит.

С "Операцией "Багратион" ситуация немного другая. Об этой стратегии трудно было отозваться как о продукте тщательного пиара, несмотря на то, что издатели активно подкармливали русскоязычный игрожур все новыми и новыми подробностями. На самом деле эта игра сама доказала общественности свое право на существование, самую малость хвастаясь действительно высоким качеством проработки. Причем о последнем можно говорить без всяких скидок на место рождения проекта. А вот широкой популярности (хотя, думается, прибылью разработчики обижены не были) "Операция "Багратион" не снискала, если откинуть в сторону тот факт, что чуть ли не в каждом кабинете информатики любой белорусской школы эти труды Wargaming.net находятся в обязательном порядке.

Забавная штука, но, как ни крути, виртуальное воплощение боев второй половины ВОВ на территории нашего с вами отечества было своеобразной пилотной версией той самой игры, над которой и корпели разработчики долгие годы. То ли маркетинговый ход, то ли живая реклама, но и чемпионат под эгидой Министерства образования, и не мелкие оценки "Операции "Багратион" — это была лишь разминка перед выходом Order of War. Эдакая многообещающая демо-версия, единственной целью которой служило соблазнение любителей высококачественных стратегий.

"2+2=5" © Том Йорк

Вообще, слова о вынужденной подстройке под мейнстрим являются универсальной отговоркой: мол, разработчики тоже люди, и хотя бы иногда им кушать просто необходимо. И на первый взгляд подобные речи кажутся не лишенными смысла: за тех же Blizzard или Paradox говорят их громкие имена, а "кустарных" игроделов, которые в основном осваивают непаханые горизонты арт-хауса, прибыли слабо интересуют. В остальных же случаях корпорации планируют свои дела, выводя на первый план вопрос о прибыли. Поэтому и не обнаружившим в Order of War кампании за РККА игрокам пресс-атташе "варгеймингов" расскажут слезливую историю про то, что западным игрокам, на которых и нацелен этот проект, совершенно не интересны события на восточном фронте.

И в нарочито искренние слова разработчиков как-то сразу хочется верить, появляется желание оправдать "наших ребят" в глазах общественности. Да только все это чушь собачья. На самом деле иностранным потребителям начхать, какие еще в игре будут кампании, в том случае если будет позволено поиграть за их соотечественников. Судите сами: как можно было в дополнение к сражениям за Союзников на "втором" фронте выпустить череду боев за вермахт на восточном фронте, полностью проигнорировав СССР, а после этого говорить о придирчивом западном потребителе? И в этом



случае название русской версии — "Order of War. Освобождение" — звучит как-то особенно издевательски. Читателю эта история может показаться лишь придирками, но дальше открывается еще больше лжи.

Взять хотя бы основу геймплея Order of War – бои за контрольные точки. Казалось бы, это самая модная вещь в современных стратегиях, а самое страшное, чем она может аукнуться, это однообразие, не сумевшее закопать даже неоднозначный Warhammer 40.000: Dawn of War 2. Но в конечном итоге выстраивание всего игрового процесса в бесконечное путешествие по цепочке контрольных точек обернулось куда более неприятной вещью, виной которой стал, как это ни парадоксально, филигранный AI, доказавший свою состоятельность еще в "Операции "Багратион". Это какие-то метаморфозы по Азимову, но искусственный интеллект настолько хорош, что запросто может воевать сам с собой, оставляя игрока лишь в роли зрителя. Смешно сказать, но весь мыслительный процесс занят лишь передвижением подконтрольных юнитов туда, куда укажет рука сценариста, а дальше "кремниевый" гений все сделает сам. И это было бы здорово, если бы игроку была предоставлена возможность выбора — следовать ему по контрольным точкам или решать боевую задачу самостоятельно. Но ее нет — и, отправив войска по собственному усмотрению, придется смотреть на картину тотального поражения, а после этого выслушивать недовольство начальства, которое все-таки выдаст очередную порцию юнитов, предварительно порекомендовав строго следовать наставлениям сверху. Как ни крути, игрок в Order of War является лишь заложником уже прописанного сценария.

А стоило игре сбросить с себя оковы поступательного движения по контрольным точкам в мультиплеере — и вот она, практически идеальная стратегия. Трудно сказать, приобретет ли Order of War статус популярной киберспортивной дисциплины, но для этого возможностей у игры не меньше, чем было у StarCraft. И все лишь потому, что игрок волен поступать так, как ему вздумается, самостоятельно выдумывая множество тактик и стратегий, используя особенности местности и чутко реагируя на действия противника.



"Sucks and breeds a pack of lies" © Брайан Молко

Но то, что игрок при одиночном прохождении присутствует в игре только в роли зрителя, еще не означает, что ему там некомфортно. Можно с полной уверенностью заявлять, что Order of War отобрала у уже легендарной World in Conflict лавры самой красивой и высокотехнологичной стратегии. Во время прохождения очень легко провести параллели с просмотром насыщенного спецэффектами фильма об известно какой войне. Ежесекундно что-то взрывается, танковые клинья минуют заградительный огонь артиллерии и вспарывают вражескую оборону, укрепления визави на фронте поливают смертоносным металлом юркие штурмовики, над полем боя появляются белоснежные купола парашютов вовремя вызванного десанта... Зрелище захватывает и восхищает, а, вовремя переключив показ действа в режим кинематографической камеры, можно и вовсе откинуться на спинку кресла и, попивая теплый чай, наслаждаться гремящей и сверкающей на экране войной, которую игра покажет с самых зрелищных ракурсов.

Захватывающая какофония брызжущей пламенем земли и сотен юнитов, схлестнувшихся в битве не на жизнь, а для производства зрелищ, происходит под звучный аккомпанемент крупнокалиберных пулеметов и тяжелой артиллерии. При использовании акустической системы 5.1, да еще с возможностью созерцать объятые без малого настоящей войной локации на огромном мониторе Order of War производит ощущение участия в поданных как лощенный голливудский блокбастер боях времен Второй мировой.

Да вот только ничего, кроме захватывающего звуко-визуального ряда, игра дать попросту не способна. С легкостью перенимая чужие идеи, можно было бы, по крайней мере, существенно разнообразить игровой процесс, вовремя подкидывая пользователю разномастные задачи, постоянно меняя события, введя какие-то трагические и слезовыжимательные элементы. Да нет этого ничего, и вся игра происходит по одной единственной схеме: захват войск "резиновой" рамочкой, клик по контрольной точке и просмотр зачаровывающего боя.

Можно сказать, что "варгейминги" старательно отчертили жирную линию, отделив себе тот самый геймерский контингент, который, высунув язык на бок, будет жадно поедать глазами творящееся на экране действо. Вот только сделали они это уже самой игрой, к моменту релиза заманив в свой парк аттракционов весьма неслабое количество любителей таких стратегий, где все от начала и до конца зависит лишь от игрока. Да и те, самую малость поворчав, будут играть в Order of War ввиду почти полного отсутствия альтернативы. Да только что это меняет? Тот случай, когда к утру на танцполе остается только одна девушка и ее нужно "брать" вне зависимости от желания, только из-за того, что она последняя, послужит плохим оправданием имеющегося положения дел. И тут даже не имеет значения тот факт, что от Order of War ждали куда большего, чем получили в итоге. Обманутые надежды могут лишь вылиться в недовольное бленье да в некоторый неприятный осадок. Как тот случай с юной прелестницей, которой рассказали, что заниматься любовью очень приятно, а оказалось, что больно и как-то скоротечно. Вся соль заключается в том, что Order of War при всем желании, старании и даже при взгляде сквозь розовые очки на поверку оказывается по всем пунктам стандартной стратегией про Вторую мировую войну, где неописуемая зрелищность соперничает в степени влияния с такими же неописуемыми рамками неучастия игрока.

Как это ни странно, ругать Order of War практически не за что, не считая цоканья языком по поводу того, чем могла стать эта игра при исполнении всех обещаний. Но, откровенно говоря, возносить проект на пьедестал только из-за региона происхождения — это признак дурного тона и патриотического фанатизма. Правда заключается в том, что за маской чертовски зрелищной и бесконечно красивой игры скрывается простая, как два пальца, и насквозь вторичная стратегия в реальном времени по мотивам самой кровавой войны человечества. Которая при этом бормочет оправдания про суровую конкурентную борьбу, дабы скрыть гнилой налет пустозвонного пиара.

РАДОСТИ:

Красивейшая на этот день графика в стратегиях
Кинематографичность
Высокий уровень AI
Качественное звуковое оснащение
Потрясающий мультиплеер

ГАДОСТИ:

Полнейшая вторичность
Узкие рамки геймплея
Отсутствие кампании за РККА

ОЦЕНКА:

7.6

ВЫВОД:

Вполне качественная стратегия, в которой визуальные изыски и красота динамичных сражений превалируют над тактической вариативностью и многообразием задач. Ввиду почти полного отсутствия конкурентов, она займет свою, достаточно обширную нишу в сердцах геймерского комьюнити со всего мира, но ни в жанр, ни в индустрию виртуальных развлечений не привнесет абсолютно ничего нового.

Слава Кунцевич







КИНО

Бесславные ублюдки

Привет, оружие!

Название в оригинале: *Inglourious Basterds*
Жанр: *военный боевик, драма*
Режиссер: *Квентин Тарантино*
В ролях: *Кристоф Вальц, Брэд Питт, Мелани Лоран, Тиль Швайгер, Элай Рот, Дайан Крюгер, Даниэль Брюль*
Продолжительность: *153 минуты*

"Каждый, каждый из вас должен мне по сто нацистских скальпов. Я прополз на брюхе через все Аппалачи для одной вещи. Мочить фашистов". Лейтенант Альдо Рейн.

Похоже, настало время для настоящего бейсбола. Американского. Когда на трибунах старого стадиона в Сан-Диего полно разношерстной публики — начиная мексиканским беженцем и заканчивая макаронниками из захудалых пригородов Пьемонта. Над площадкой еле-еле вздымается полоса желтой пыли, перемешиваясь с предвечерней жарой. На подаче — уроженец Бостона по кличке Жид-Медведь. Встречайте, сержант Донни Доновиц! Тот еще ублюдок. На приеме...На приеме — исхудалая от ненависти и голода голова офицера Третьего рейха! Не подведи, Донни. Не подведите, ублюдки.

1943 год, Франция. Штандартенфюрер СС Ганс Ланда по кличке "Охотник на евреев" (Кристоф Вальц) уничтожает в пригороде Парижа очередную еврейскую семью. Удается спастись лишь одной из дочерей. Ее имя Шошанна Дрейфус (Мелани Лоран).

Спустя год. В парижских лесах и окрестностях объявилась партизанская подпольная организация, крошащая нацистов, как мел. Без компромиссов. Без жалости.

Командующий — лейтенант Альдо Рейн (Брэд Питт), уроженец штата Теннесси, яркий пример американской деревенщины, что торгует подпольным виски, дабы прокормить семью. Напорист. Жесток. Опасен.

Отряд насчитывает несколько сержантов.

Хьюго Штиглиц (Тиль Швайгер) — немец, бывший нацист. Начинал орудовать — т.е. крошить фашистов — прямо под носом у всего Третьего рейха. Убивал офицеров безжалостно и с повышенной жестокостью. Знаменит в нацистской прессе. Молчалив. Опасен.

Сержант Донни Доновиц (Элай Рот) — наглый паренек из злачных районов Бостона с довольной ухмылкой. Орудие убийства — бейсбольная бита. Доновиц — бриллиант отряда Рейна. Кровожаден. Мстителен. Опасен.

Отряд называет себя ублюдками. Бесславными ублюдками.

Фридрих Цоллер (Даниэль Брюль) — немецкий снайпер. Уложил в течение трех дней с полуразрушенной часовни 300 вражеских солдат. Геббельс тут же снимает о Цоллере фильм — "Гордость нации". На премьеру приглашаются все сливки рейха — Борман, сам Геббельс и этот, с усиками, Гитлер. Премьера назначена в парижском кинотеатре, который, по счастливому совпадению, принадлежит Шошанне Дрейфус. Охраной, по все тому же счастливому совпадению, занимается Ганс Ланда. Отряд ублюдков высылается руководством в Париж для того, чтобы взорвать к чертям нацистским тот самый кинотеатр Шошанны Дрейфус, где охраной Гитлера, Бормана и Геббельса будет заниматься Ганс Ланда.

Квентин Тарантино. Когда-то работавший в видеопрокате, а теперь снимающий кино. В своей новой картине режиссер скармливает нам — по кусочкам, по главам, по частям — удовольствие. От каждой секунды. От каждого мгновения. И всегда хочется просить добавки. Новой порции.



"Если вы боитесь крови на экране, то значит, вы боитесь красной краски, купленной в супермаркете". Квентин Тарантино.

Это цитата для тех, кто в очередной раз пнет Тарантино за "разбрасывание трупами", вырезание на лбу свастики, мощные удары деревянной битой по человеческой голове... Это кино. Созданное из моментов. Моментов на пределе.

Диалоги. В фильме их больше, чем действия и движения. Что есть конек Тарантино? Диалоги. Здесь они прекрасны. Будь то сравнение человека с крысой, будь то рассуждения в подвале: "Скажи мне, какого... твоя подружка назначила нам встречу в этом чертовом подвале. Ведь для обороны это худшее место. И на это есть куча причин. И первая из них — это то, что это чертов подвал!"

Сцена в немецком баре. Превосходна, как итальянская паста, залитая глотком сицилийского вина в комнате у камина после дождливого пути по грязным окопам. Сцена в баре относит нас к "Бешеным псам", да и ко всем фильмам Тарантино. Ведь в каждой его картине была сцена в баре. Бар. Магическое место. Мекка для дурацких анекдотов, теплого пива, интриг и бессмысленной пальбы. Все в бар. Там весело.

Кинотеатр. Как бы любой другой режиссер снял поджог в кинотеатре? Компьютерная графика. Как сработал Квентин? Сжег старый цементный завод (помним: пожар трудно контролировать). Пожар был абсолютно реальным и до последнего блика пламени настоящим. Что получилось? Одна из самых запоминающихся сцен в этом киногоду. Пламя, дикое пламя от кинопленки сжирает зал кинотеатра по частям, на экране смеется обезумевшая от мести еврейка, убитая несколько минут назад в проекторной, нацисты разбегаются кто куда, как крысы, с балконов по ним палят ублюдки... И все во власти огня. Чем не круг ада?

"Я часто смотрю кино на языках, которых я не знаю. Без перевода и субтитров. Так я чувствую атмосферу и какую-то магию. Эмоции". Джим Джармуш.

В "Бесславных ублюдках" немец говорит по-немецки, француз — по-французски, американец — по-английски. Это вам не как было раньше — вроде "Красной жары", где Шварценеггер корчит из себя майора советской милиции. Следовательно, и играют немцев немцы, французов — французы, а американцев — американцы.

Фильм отличный. С этим стоит смириться. И слов здесь особо не нужно. Есть "Бесславные ублюдки" — и есть кнопка "Play".

Паша Павленко

Джонни Д.

День Д.

Название в оригинале: *Public Enemies*
Жанр: *гангстерский боевик*
Режиссер: *Майкл Манн*
В ролях: *Джонни Депп, Кристиан Бейл, Джейсон Кларк, Кристиан Столте, Джеймс Руссо, Марион Котийяр*
Продолжительность: *140 минут*

"...С гордо поднятой головой нужно уходить. Никак по-другому. Не теряй достоинства, приятель "
К.Гейбл.

"В Вирджинии произошло ограбление банка, такое же и в Национальном банке в Висконсине..."

Отзвуки "века джаза" еще слышны на подходах к чикагским ресторанам, шампанское искрится и пенится так же, как и четыре года назад, а афиши кинотеатров зазывают громким именем Кларка Гейбла. Президент Франклин Рузвельт в апатии пытается найти выход из дряхлой жижины, которую вскоре назовут Великой депрессией, а Аль Капоне заказывает себе еще один безупречный двубортный костюм. В одной из тюрем страны происходит наглый побег Джона Диллинджера. ФБР официально объявляет о начале первой криминальной войны.

"В день, когда агенты бюро расследований не смогли задержать Джона Диллинджера, он ограбил банк на 74 тысячи долларов..."

Главный грабитель банков Америки Джон Диллинджер (Джонни Депп) получил свой первый срок за мелкую кражу — десять лет. После совершения побега с помощью напарников он сколотил банду, которая, вооружившись костюмами из тяжелых тканей, габардиновыми плащами, тренчами, черно-белыми ботинками, шляпами и, конечно же, взяв в помощь добротные Томми-ганы, начала дерзко опустошать банковские склады. ФБР в спешке поручает дело банды Диллинджера молодому и метко стреляющему по движущимся преступникам детективу Мэлвину Тербису (Кристиан Бейл).

"Диллинджеру удалось уйти. Конгресс думает принять новый закон о преступности. Поиски будут вестись от побережья до побережья..."

Спустя несколько месяцев после появления банды Диллинджера полиция и ФБР понимают свою беспомощность. Отдавая на разграбление банк за банком, упуская след за следом, нить за нитью, не видя дальше своего носа, власти превращаются в здоровский объект для мягкой и нагловатой усмешки Диллинджера за стаканом виски в баре. За короткое время грабители становятся героями первых полос, радиопередач и новостных выпусков. Джона Диллинджера объявляют врагом государства номер один.

"Посмотрите направо. Посмотрите налево. Если вы увидите этого человека, сообщите полиции или ФБР".



Пожалуй, "Джонни Д." был самой ожидаемой международной премьерой лета (простите, "Бесславные ублюдки"). Особенно после просмотра трейлера, где под гитарный мотив Оттиса Тейлора Депп в плаще и шляпе зависал в воздухе, спрыгивая с балкона в банковском холле (Диллинджер скопировал этот трюк из фильма с участием его любимого Кларка Гейбла). Где предельно серьезный Бейл с напряженно сжатыми губами и раздраженно выпирающими скулами выслеживает в лесу грабителей. Где Майкл Манн, перекрашивающий фильм в альтернативные сине-зеленые тона, будто курсором выделяющий медный блеск черной стали автомата Томпсона и попутно подчеркивающий то смеющийся, то разгневанный depповский взгляд. Все это было в трейлере. Все это есть в фильме.

К тому же все уже соскучились и по "Однажды в Америке", и по "Проклятому пути", и особенно по "Неприкасаемым". По этим наглым ребятам в шляпах, крепко держащим в левой руке чикагскую цыпочку, а в правой — холодный "ствол" имени Томпсона. И грабящим, и убивающим, и знаменитым, и смеющимся над образом одинокой комнаты с электрическим стулом в центре.

По конструкции главного героя фильм Манна схож с "Джесси Джеймсом". Такой же грабитель, такой же волк-одиночка, также преданный и также убитый. И такой же американец. Да и фабулы фильмов "Джесси Джеймс" и "Джонни Д." в чем-то схожи. Разница лишь в том, что в картине Манна пули летают быстрее, и любовь начинается быстрее, и грабит Джонни быстрее. И сам фильм заканчивается быстрее. Эффект от этого не теряется.

По методу съемки в "Джонни Д." намного больше от "Проклятого пути" с Томом Хэнксом и Джудом Лоу. Такая же сырость (и там, и там — чаще зима и осень, нежели лето и весна), такие же цвета, запахи. Такая же дуэль двух знаменитых голливудских парней. Отличие лишь в том, что в "Джонни Д." герой и есть фильм, а в "Проклятом пути" история более семейна.

Параллели всегда будут найдены, они сами будут всплывать, хотим мы этого или нет. Но, сравнивая одно с другим, никогда не нужно забывать о единичной оригинальности объекта. То же и с "Джонни Д.". "Я с вами, но я не один из вас", — цитата одного современного американского философа. Картина Манна палит по всем из Томми-гана с ухмылочкой Джонни Деппа-Диллинджера. По критикам: "...не нравится? Да ладно, приятель, такие вещи должны нравиться каждому". По поклонникам: ловите возрождение гангстерской классики. По простому обывателю, проходящему мимо афиши кинотеатра: кто на вас с нее смотрит? Верно: мистер Д. По каждому из нас, кто любит кино, которое действует.

Гитарный мотивчик продолжает веселить, светофор почему-то слишком долго горит красным, в украденной машине шерифа — сбежавший из тюрьмы преступник с напарниками и заложниками, рядом на тротуаре ничего не подозревающие копы перебрасываются парой шуток. Когда же загорится зеленый, когда же загорится зеленый...

Паша Павленко

КИНО

Геймер

Виртуальные радости



Название в оригинале: *Gamer*
Жанр: *фантастический боевик, триллер*
Режиссеры: *Марк Невелдайн, Брайан Тейлор*
В ролях: *Джерард Батлер, Элисон Ломан, Майло Вентимилья, Майкл С. Холл, Джон Легуизамо, Логан Лерман*
Продолжительность: *95 минут*

Привычка современных авторов по уши вязнуть в нафталине позавчерашних идей, старательно драпируемых под новые, а уж если не получается — стыдливо прикрываемых резиновым понятием "постмодернизм", приобретает в наше время если не вселенские, то локальные масштабы наверняка. Скорбное мычание дойных коров на привязи. Страх пойти дальше установленных с незапамятных времен правил и получить после продюсерским ремешком по розовой попке не касается разве что тех сумасбродов и попирателей традиционной морали, кому нет большой разницы — устраивать жесткую экшен-оргию во имя спасения человеческой жизни или глумиться над тяжкой профессией патологоанатомов. Главное, чтобы все было к месту.

Ворвавшийся относительно недавно в лоно большого кино режиссерский дуэт Невелдайна и Тейлора с самого начала вынудил обратить на себя внимание. И тут первый "Адреналин" был всего лишь своеобразной пробой пера, небольшим экспериментом — с целью выявить, готовы ли зрители к чудовищным перегрузкам от действий и событий, нежели от разговоров. Эдакий злой перевертыш слога Тарантино. Неудивительно, что все остались сыты и довольны. Однако уже от столь долгожданного сиквела до такой степени разило стильным трэш-боевиком, что даже самым плохим девочкам и мальчикам на просмотре пришлось изрядно поерзать на своих сиденьях. А тут как тут новая поделка подоспела. С Джерардом Батлером в авангарде и сюжетом в арьергарде. Те же яйца, только в профиль.

Недалекое будущее. Человечество еще не поражено модой на антиутопические революции, не страдает от очередной мутации свиного гриппа и, конечно же, не бороздит просторы вселенной. Ему банально некогда. Оно неустанно хрустит попкорном под новое реалити-шоу "Убийцы", где заключенный Джон "Кейбл" Тиллман и сотни других уголовников под контролем прыщавых игроков рвут друг друга на части в брутальном онлайн-ристалище в надежде добиться помилования. Джону, как главному гвоздю программы, до хэппи-энда осталось еще три боя, и капитулировать, кажись, в его планы не входит.

Снятый на самом деле раньше, но выпущенный по каким-то причинам позже нового пришествия Чева Челиоса "Геймер" кажется таким бедным родственником, вынужденным ютиться среди своих старших братьев. Золотая середина между обеими частями "Адреналина", по всем параметрам превосходящая первый фильм, но по напору фонтанирующего идиотизма изрядно уступающая второму.

Грубые перестрелки с будоражащим нутро членовредительством, милые и цветасто-похотливые игры людей в людей, допросы с пристрастием и мельтешение то тут, то там женских прелестей пополам с кровавыми ошметками. Дико, бескомпромиссно, яростно, безудержно. Безумная операторская работа с камерой, которая то взмывает ввысь, то взрывом швыряется в ближайшую канаву, соседствует с неестественно дерганым монтажом творящейся на экране развесистой анархии. Знакомое эпинефриновое приключение в незнакомом мире нанотехнологий. Таково это кино, нарочитая клиповость которого срывается с места в карьер буквально с первых минут, убаюкиваемая под сомнамбулические завывания о сладких снах Мэрилина Мэнсона.

Невелдайн и Тейлор показывают на деле настолько творчески сплоченный организм, что уверенно говорить, кто придумал тот же финальный мюзикл-мордобой, а кто уже доводил его до ума, — чрезвычайно бесперспективное занятие. Как и шанс разглядеть в этой кутерьме проблесковые маячки сюжета. Или сатиры над средневековыми нравами тамошнего общества, самозабвенно упивающегося виртуальными зрелищами. Или чего-нибудь еще более глубокого и в крайней степени морального.

Нет, "Геймер" — занятие не для тех и не про тех. Он — и это нужно понять в первую очередь — сделан фриками эксклюзивно для фриков. Воспоминание для тех, кто провел свое отрочество под просмотр "Бегущего человека" и "Последнего героя боевика". Аллюзия для тех, у кого слова "Денди" и "Сега" не являются пустым набором букв. Списание грешков для тех, у кого на компьютере всегда найдется скрытая от посторонних глаз папка с откровенным видео, а в закладках браузера — ресурс с аналогичным содержанием. Будоражащий сознанье гимн поколения не мальчиков, но и не мужчин, застрявших где-то на границе этих двух периодов. И вперившаяся в экран серая гора экскрементов под гордым названием "геймер" как его символ. Или пародия.

А скупость и недосказанность сценария между тем тихонько заменяется пестрым аттракционом и анекдотичной интригой о существовании сэндвичей с фисташковым маслом. Ну правда ведь, арахисовое-то существует!

Зубодробительный эпатаж зрительских вкусов и нервов под улюлюканье и трели перестрелок снова прошел на ура. И пока прокатчики лихорадочно размышляют, сдирать ли плакаты очередного фривольного мракобесия с афиш кинотеатров, Невелдайн и Тейлор настойчиво продолжают нарушать снимая и снимая нарушать. Вплоть до судорог. И все на потеху нам любимым.

Тарас Тарналицкий

Суррогаты

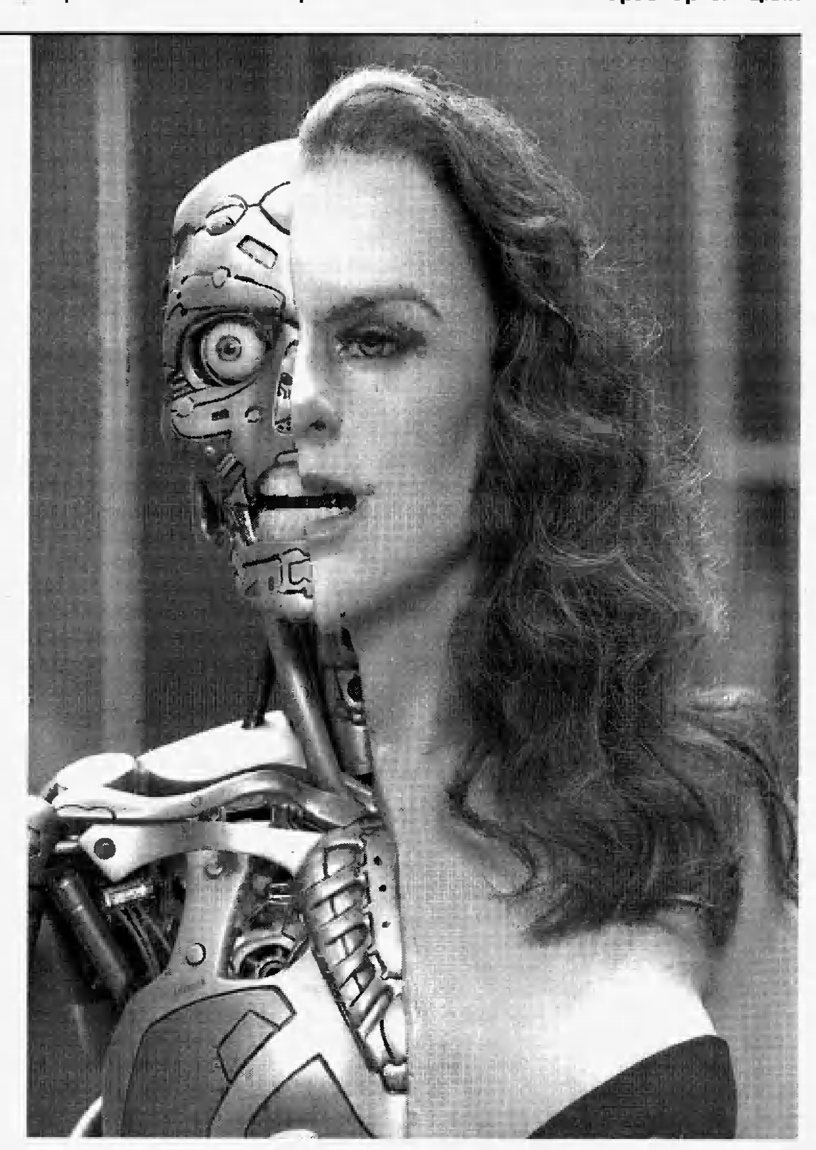
Название в оригинале: *Surrogates*
Жанр: *фантастический боевик*
Режиссер: *Джонатан Мостоу*
В ролях: *Брюс Уиллис, Рада Митчел, Борис Коджо, Джеймс Кромуэлл, Розамунд Пайк, Винг Реймс, Джеймс Джинти*
Продолжительность: *85 минут*

Роботы среди нас. Тема, казалось бы, затертая уже настолько, насколько это вообще возможно. Различного рода вариации пошли еще со времен фантастов "старой школы" — например, Азимова. Вообще, имя известного американского фантаста русского происхождения Айзека Азимова имеет особое значение для "робототфантастики", ведь именно он в свое время придумал и сформулировал "Три закона робототехники", регламентирующих поведение робота относительно человека. Впервые он ввел их в своем рассказе "Я, робот", который в 2004 году был блестяще экранизирован маститым режиссером Алексом Пройасом ("Ворон", "Знамение"). Фильм Пройаса до сих пор считается одним из лучших проявлений "фантастики о роботах". И вот, в конце 2009 года на экраны выходит картина "Суррогаты" Джонатана Мостоу (предыдущую работу которого, "Терминатора 3: Восстание машин", не обругал разве что самый ленивый), также повествующая о взаимоотношениях людей и машин. Именно о ней мы сегодня и поговорим.

Как зачастую бывает, изобретение, созданное для благих целей, вскорости становится частью повседневной жизни. Точно так же произошло и с "суррогатами". Изначально эти управляемые силой мысли машины были созданы для того, чтобы беспомощные инвалиды могли в полной мере вкусить радости жизни, пусть и с помощью механических тел. Однако со временем "суррогатов" стали покупать совершенно нормальные люди, которым захотелось новых ощущений, пардон, не отходя от кассы. Прошло всего 14 лет, а мир радикально изменился. Не внешне, но внутренне — ведь теперь вместо людей по улицам ходят их механические заменители, в то время как сами "операторы" проводят дни, не вылезая из своих кресел связи. Еще бы, ведь так все стало гораздо лучше, чем было раньше. Опасностей больше нет: если даже "суррогата" убьют, оператору не грозит ничего, кроме затрат на покупку нового робота. Равно как нет и социальных проблем, так как внешность каждого "суррогата" можно настроить как угодно, в результате чего любой разжиревший сибарит может почувствовать себя эффектной сексапильной блондинкой. А если все и так хорошо, если можно получать всю гамму ощущений не выходя на улицу, зачем что-то менять? Казалось бы, вот оно, светлое будущее. Но не тут-то было. Всегда найдутся недовольные текущим положением дел. Нашлись и сейчас. Главному герою, агенту ФБР Тому Гриеру (Брюс Уиллис), вместе со своей напарницей Питерс (Рада Митчел) предстоит расследовать убийство двух "суррогатов". Вроде бы ничего серьезного или необычного, если бы не один факт: каким бы ни было оружие, оно сломало систему защиты, вместе с роботами убив и сидевших по домам операторов...

Сценарий "Суррогатов" наваял вечный дуэт Джона Д. Бранкато и Майкла Ферриса, которые, кажется, сейчас пишут сюжеты чуть ли не для всех выходящих блокбастеров, начиная провальной по всем фронтам "Женщины-кошки" и заканчивая восхитительным четвертым "Терминатором". И, надо сказать, фильм Мостоу явно не относится к лучшим проявлениям их таланта. Банальная история прозрения одного человека с последующим тяжким моральным выбором совершенно не трогает. Того драматизма, философствований и интриги, которые были в "Я, робот", тут нет и в помине. Герои ведут себя зачастую абсолютно нелогично. И хотя главного злодея с первого раза угадать не получится, все равно нельзя сказать, что сюжет затягивает. Даже те глубокие социальные проблемы, которые, по идее, должны подниматься в фильме, не обыграны должным образом и выражаются лишь пафосной финальной речью главгада. Средненько, очень средненько.

Вообще, "средненько" — самая подходящая характеристика для "Суррогатов". Ничего выдающегося в фильме нет, а если есть, то это уже было в картине Пройаса. Копирок с "Я, робот" тут просто вагон — начиная самой идеей тотального засилья машин и вплоть до исполнителя роли изобретателя "суррогатов" (актер Джеймс Кромуэлл, который в фильме Пройаса также сыграл "отца"-создателя всех роботов). Да только вот до его уровня фильму Мостоу ой как далеко. Фактически, два момента, ради которых "Суррогатов" стоит хотя бы один раз посмотреть, — это довольно красивая музыка за авторством композитора Ричарда Марвина и дебильная прическа Брюса Уиллиса в роли "суррогата" Гриера.



В остальном можно констатировать: "Суррогаты" — явно не тот фильм, который обязательно стоит торопиться увидеть. Если вы жаждете мощных спецэффектов, то вам прямая дорога в гости к "Трансформерам" Майкла Бэя. Глубокого и занимательного сюжета тут тоже нет, как и достойной актерской игры. Сама идея явно неплоха, но она заслуживает куда лучшей реализации. Не сказать чтобы "Суррогаты" стали полным провалом, но лучше еще раз пересмотреть нетленку Пройаса: пищи для размышлений она дает гораздо больше, да и по остальным пунктам явно впереди.

Алексей Апанасевич

РЕТРОСПЕКТИВА

С ностальгией по ушедшему. Мультсериалы

"Мультипликация — это тайна сознания и чувств, помещенных на пленку"

Юрий Норштейн

Мутировавшие черепахи-каратисты, шекспировские страсти гигантских роботов, утка, поставившая себя над законом, сумасшедший призрак, говорящие коты, мыши и прочие монстры... Нет, дорогие читатели, это не шизофренический бред. И даже не последствия злоупотребления запрещенными веществами. Хотя вполне и могли ими быть. Как предельно красноречиво гласит заголовок, в продолжении нашего ностальжи-цикла вас ждет чертова дюжина — то есть ровно тринадцать штук — наиболее полюбившихся вам мультсериалов детства и отрочества. Носовые платки лучше приготовить заранее. Ну что же, летс гет ту рок!



Черный плащ

Darkwing Duck, США, 1991-1995

Авторы: *Дев Росс, Дуглас Лангдэйл*

Кряк Лапчатый в облике таинственного защитника правосудия — супергероя Черного плаща — довольно неуклюже раздает по серьгам организованной преступности родного города Сен-Канаре.

Из всего диснеевского бестиария мультсериалов, в буквальном смысле слова заполонивших отечественное телевещание постсоветской эпохи, именно приключения чудаковатого селезня в маске заявили о себе громче всех. Выросший из штанов некогда успешных, но уже исчерпавших весь свой запал "Утиных историй" "Черный плащ" уверенно сделал шаг в сторону от сравнительно избитой фабулы "просто мультфильма про уток" к комедийной пародии на клише большинства нуар- и супергеройских лент и комиксов. Нарочито мрачная атмосфера огромного мегаполиса, знакомые до боли гаджеты-примочки протагониста, канонические негодяи, озлобленные на человечество... На орехи в "Черном плаще" досталось многим — от Бэтмена до Шерлока Холмса. Пускай и вычислить подобные отсылки и реверансы в состоянии был далеко не каждый киноман. Что уж говорить про основную целевую аудиторию развлечения. Но, несмотря на всю напускную серьезность задумки, "ЧП" так и остался попрежнему идиотски милым и сумасбродным мультфильмом, за что его ребятня и боготворила. А тут еще и дубляж оказался выше всяких похвал. А откуда, вы думаете, ушло в народ это душераздирающее: "Я ужас, летящий на крыльях ночи!"? Вот и мы о том же.

Факты:

1) Песню из заставки в русской версии мультсериала исполнил поп-певец Мурат Насыров.

2) Команда создателей "ЧП" за свои труды номинировалась на премию "Эмми", однако в итоге осталась с носом.



Черепашки-ниндзя

Teenage Mutant Ninja Turtles, США, 1987-1996

Режиссер: *Йошикатсу Касаи*

Квартет мутировавших человекообразных черепах ютится в затхлой канализационной дыре, постигая премудрости ниндзюцу от своего сенсея — крысы Сплинтера, неограниченно поглощает пиццу собственного производства и раз за разом спасает галактику от посягательств говорящего мозга и харизматичного самурая.

Выход в мае 1984 года пилотного выпуска брутально-юмористических комиксов о группе невыносимо крутых панцирных стал своеобразной данью эпохе. Час классических superheroes-историй формально истек, пришло время взглянуть на самопровозглашенных посланников Фемиды под другим углом. Как это сделал Алан Мур в своих "Хранителях". Или хорошенько посмеяться над ними. Для Кевина Истмана и Питера Лэрда, непосредственных создателей черепашек-ниндзя, выбор последнего варианта оказался выигрышным билетом на круиз американской мечты. Не без превалирующей помощи первого мультсериала по мотивам, популярность которого без особых усилий вскоре затмила собой первоисточник. Дальше — больше. В общей сложности за четверть века существования франшизы любой проект о неразлучной четверке зеленокожих героев оказывался в тени "Teenage Mutant Ninja Turtles", поневоле заимствуя у него все, что только можно было позаимствовать. Не помогло переломить сложившуюся ситуацию даже целенаправленное прекращение съемок и появление альтернативного сериала, с более мрачной атмосферой и напускной жестокостью. Впрочем, это уже совсем другая история.

Факты:

1) Приспешниками Шреддера в фильме "Черепашки-ниндзя 2: Секрет канистры" по первоначальному варианту сценария должны были быть Бибоп и Рокстеди, персонажи из оригинального мультсериала. Однако авторы комикса закапризничали, и героев пришлось заменить на новых — Токку и Разара.

2) В рамках обширной пиар-кампании в начале 90-х организовывался костюмированный концертный тур "Coming Out of Their Shells", где музыканты, переодетые в черепах, исполняли знакомые по сериалу рок-композиции.

Покемон

Pokemon, Япония, 1998-2009

Режиссер: *Масамитсу Хидака*

Пикачу вместе со своим юным хозяином Эшем, а также Брок и Мисти — неразлучная компания друзей — пускаются в бесконечные приключение в поисках новых видов покемонов, дабы в конце концов стать самыми знаменитыми в мире тренерами этих диковинных существ.

Забурлившая зимой 1997 года в СМИ истерия по поводу мультсериала, ввергнувшего сопливое поколение Страны восходящего солнца в пучину неконтролируемой эпилепсии, привела к весьма очевидным результатам. Во-первых, о существовании японской анимации теперь не знал разве что ленивый, ну а во-вторых, пиар, каким черным и непроизвольным он ни был, удался на славу — "Покемон" начал свое триумфальное шествие по планете. Подвергшись мизерному рестайлингу на Западе, сериал — хоть и в преображенном виде — таки добрался в наши пенаты. И тут ситуация с японскими детишками повторилась вновь, только на этот раз без негативных результатов: "покемономания" моментально сорвала падкие на заморские диковинки детские "крыши". Не то чтобы аниме про карманных монстров оказалось первым на постсоветских экранах — до этого были и совсем уж инфантильная "Пчела Майя", и куда более взрослая "Сейлор Мун", — но самым популярным — бесспорный факт. Успех "Покемона" зиждется в первую очередь на самих покемонах: каждая серия предлагала новое существо, со своими особыми умениями и способностями, которые главные герои всегда были готовы проверить в поединке. Однако окончательная победа пришла благодаря появлению достаточно тривиальной, но тем не менее азартной игры в фишки со все теми же монстрами из мультфильма. Время шло, а известность неуклонно росла вверх. И только истечение сроков проката сериала и его исчезновение с экранов поубавили интерес к покемонам, что все же на них нисколечко не сказалось: мультфильм по-прежнему вовсю цветет и пахнет на радость малышне. И поделом.

Факты:

1) Скандальная серия под номером 38 "Компьютерный воин Полигон", вызвавшая приступы эпилепсии у японских зрителей, больше никогда не демонстрировалась на телевидении.

2) По предварительным оценкам, около 83% детей Америки и Японии ежедневно смотрят "Покемон".

Человек-паук

Spider-Man, США, 1994-1998

Режиссер: *Боб Ричардсон*

Укушенный радиоактивным пауком студент-"ботаник" Питер Паркер получает сверхчеловеческие способности, используя их поначалу лишь для собственной выгоды — активно появляясь на телевидении и участвуя в боях без правил. И только убийство дяди Бена преступником, коего Паркер не захотел остановить, привело к появлению нового супергероя — Человека-паука, руководствующегося постулатом: "Большая сила влечет за собой большую ответственность".

Вряд ли Стен Ли мог рассчитывать на то, что вышедшего из-под его пера героя в красно-синем трико ждет участь стать самым коммерчески благополучным и прославленным брендом издательства Marvel Comics. И все же история о подростке, сражающемся с криминальными элементами Нью-Йорка и вдобавок с трудностями в личной жизни, нашла отклик среди любителей комиксов. И сонм проектов разного толка и пошиба не заставил себя долго ждать. Главной и, по сути, единственной из них в большом кино, конечно же, считается одноименная трилогия (а в недалеком будущем — квадрология) за авторством Сэма Рэйми, а на телевидении — мультсериал, созданный стараниями студии Marvel Films Animation. Сменивший на своем посту недавно закрытых "Людей Икс" "Человек-паук" в момент перетянул одеяло интереса на себя. Большой бюджет позволил нанять профессиональных сценаристов и аниматоров, в том числе работающих с трехмерной CGI-графикой, а в графе исполнительных продюсеров значился сам автор комикса. Результатом работы стал прекрасно срежиссированный боевик, с четкой сюжетной канвой и кучей погонь, драк, взрывов и прочего экшена. Что немаловажно, мультфильм стал настоящим телегидом по основным марвеловским персонажам, за пять сезонов успев познакомить зрителя со многими из них, будь то Блейд или Фантастическая четверка. Удручало только окончание сериала, за многообещающим многоточием которого так и не последовало продолжение.

Факты:

1) Один из сценаристов проекта — Джон Сэмплер — в 1995 году за серию "День Хамелеона" удостоился премии Annie Award в номинации за достижения в области написания сюжета анимационных фильмов.

2) После трагических событий 11 сентября 2001 года все упоминания о башнях-близнецах были вырезаны из американской трансляционной версии и DVD-издания мультфильма.

3) По данным зарубежного информационного агентства IGN, "Человек-паук" по популярности занимает 84-е место среди анимационных сериалов современности.



Том и Джерри

Tom and Jerry, США, 1940-1958

Режиссеры: *Текс Эйвери, Джозеф Барбера, Уильям Ханна*

Домашний кот Том с утра до вечера тщетно пытается изловить и съесть неуловимого мышонка Джерри, который всегда оказывается хитрее и изворотливее своего антагониста и раз за разом оставляет его несолоно хлебавшим.

В любой игре, как и в жизни, всегда есть соперник и всегда есть жертва. Один убегает — другой догоняет. Вся хитрость — вовремя осознать, что ты стал вторым, и сделаться первым. Именитый американский мультсериал с почти семидесятилетней историей, на котором выросло не одно поколение зрителей, а подражатели которого нашлись как дома (Блейк Эдвардс, The Pink Panther), так и за рубежом (Вячеслав Котеночкин, "Ну, погоди!"), долгое время преследовали неудачи. Зародившиеся в лоне анимационной мастерской MGM "Том и Джерри" почти двадцать лет вполне успешно выпускались. Только в конце пятидесятых студия признала себя банкротом и продала права на использование бренда чешской Rembrandt Films. Позже мультфильм опять попал на родину, где его производством занялись такие известные авторы, как Чак Джонс, Уильям Ханна и Джозеф Барбера. У нас различные вариации сериала периодически появлялись и до сих пор появляются в программе передач каналов, но добиться большего признания, чем у советского конкурента, ему не удалось. И прежде всего из-за довольно специфического юмора и "мультяшной" жестокости: персонажи били, травили и чуть ли не кремировали друг друга. Знаете ли, другая культура, другое воспитание. Впрочем, это нисколько не помешало выпущенному 10-томному сборнику приключений Тома и Джерри успешно разойтись по частным видеоколлекциям.

Факты:

1) В одной из первых серий, "Puss Gets the Boot", Том носил имя "Джаспер", а Джерри — "Джинкс".

2) Хозяйка Тома — Мамочка-два-тапочка, долгое время изображавшаяся в сериале в виде чернокожей домохозяйки, — в 1954 году, после прошедших по стране антирасистских выступлений и демонстраций, стала ирландкой.

3) "Том и Джерри" тринадцать раз номинировались на премию "Оскар" и семь раз удостаивались ее.

Футурама

Futurama, США, 1999-2003

Режиссеры: *Рон Хьюгарт, Питер Авазино, Брайан Шисли*

Ленивый работник и просто неудачник по жизни Филлип Джей Фрай ровнехонько на пороге миллениума попадает в криогенную камеру и просыпается уже через тысячу лет в Нью-Йорк Сити будущего, где его ожидает старая работа и необычные друзья.

Вдоволь не наглумившись над современным обществом и его культурными традициями, Мэтт Гроунинг и Дэвид Коэн в ходе работы над "Симпсонами" переключились на тему пародирования мира будущего, нежели современной американской семьи. "Футурама", показ которой начался весной 1999 года, сразу обзавелась обширной аудиторией почитателей. Во многом благодаря непередаваемой атмосфере ретро-фантастики 60-х годов, с летающими "кадиллаками" и угловатыми роботами вперемешку с современными технологическими новшествами вроде полного навязчивой рекламы интернета, а также удачному ироничному юмору и проработанной сюжетной основе, сериал уверенно пополз на верхние строчки рейтингов канала Fox Network, по которому он, собственно, и транслировался. Хорошие времена для мультфильма закончились после теракта в Америке 11 сентября, когда на тамошнем телевидении решили урезать часть развлекательных проектов. Дамоклов меч закрытия завис над "Симпсонами" и "Футурамой", и первый, ввиду своего послужного списка и долгожительства, остался на плаву. Так или иначе, списывать со счетов команду "Космического экспресса" не стоит. Вслед за вышедшими недавно в свет полнометражками летом будущего года на канале Comedy Central ожидается премьера шестого сезона мультсериала с блэкджеком и... ну, вы и сами знаете с кем еще.

Факты:

1) Заслуга по наличию в "Футураме" множества научных шуток, связанных с математикой, физикой и программированием, принадлежит одному из авторов идеи сериала — Дэвиду Коэну, являющемуся магистром компьютерных технологий.

2) Свое название мультфильм получил от одноименной экспозиции промышленного гиганта General Motors, представившего на научной выставке New York World's Fair 1939 года свое видение будущего автомобильных сообщений Америки.



Приключения капитана Врунгеля

СССР, 1976 — 1979

Режиссер: *Давид Черкасский*

Приняв приглашение об участии в международной регате, капитан Врунгель и его помощник Лом отправляются на яхте "Беда" в долгое морское путешествие, по пути подобрав мелкого мошенника Фукса, спрятавшего в футляре от контрабаса украденное произведение искусства, за которым охотится итальянская мафия.

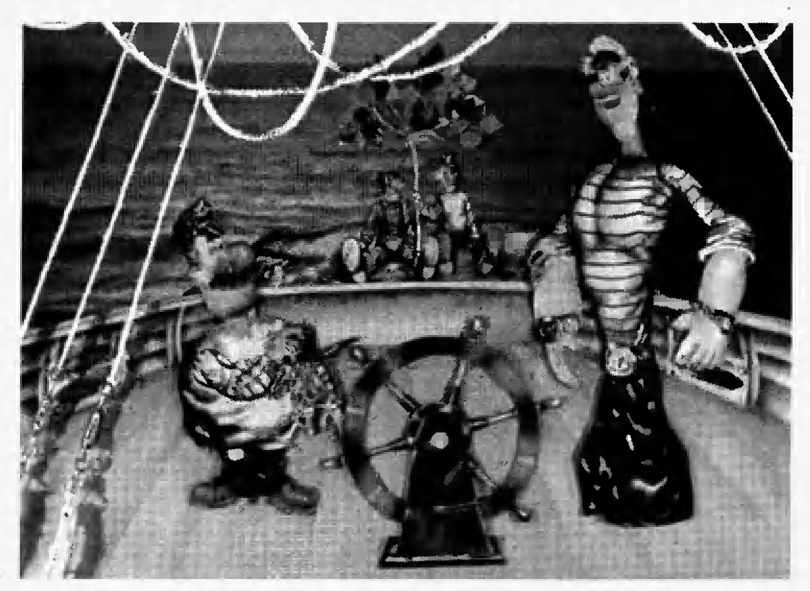
В минувшее советское время многосерийной детской анимации мало кто уделял внимание: по ряду причин это было невыгодное — в сравнении с тем же Западом — занятие. Грубо говоря, редких представителей, решившихся на подобный шаг, можно спокойно пересчитать по пальцам. Главную скрипку, конечно, играла крупнейшая в стране московская мастерская "Союзмультфильм", у которой в производстве был "Ну, погоди!", а в запасниках хранились "Светлячок", "Маугли", "38 попугаев" и прочие. А в это самое время небольшая украинская студия "Киевнаучфильм" как раз запустила в производство мультсериал "Приключения капитана Врунгеля", ознаменовавший своим появлением новый этап в карьере режиссера Давида Черкасского, занятого доселе работой над заказными анимационными короткометражками. Снятый по мотивам одноименного юмористического романа писателя Андрея Некрасова мультфильм в конечном итоге представлял собой сплав приключенческого детектива и мюзикла, с использованием тонкой иронии над государственными пережитками и стереотипами об иностранцах. Ясное дело, что подобный коктейль вряд ли пришелся по душе детской аудитории, что также было усугублено грубоватой техникой перекладки персонажей и использованием съемок настоящего моря в качестве заднего фона. Последовавшие за "Врунгелем" сериалы "Доктор Айболит" и двухсерийный "Остров сокровищ" были более лояльными к детворе, став настоящим эталоном отечественной анимации.

Факты:

1) Прототипом капитана Врунгеля стал знакомый Некрасова с фамилией Вронской, частенько любивший рассказывать небылицы о своих путешествиях на море.

2) Мультсериал получил ряд призов на Всесоюзном кинофестивале телефильмов в Ереване и Международном кинофестивале телевизионных фильмов в Чехословакии.





Битлджюс

Beetlejuice, США-Канада, 1989-1991

Режиссеры: *Ларри Джейкобс, Алан Банс*

Из-за своего всепоглощающего увлечения готической культурой обыкновенный американский подросток Лидия практически не имеет друзей. Все в одночасье меняется, когда она знакомится с эксцентричным жителем загробного мира — призраком Битлджюсом, который завлекает девушку в различные переделки и приключения в "мире вне мира".

Ни для кого не секрет, что жанр ужасов воспринимается несведущими личностями как некое второсортное явление в мире большого кинематографа, гроша ломаного не стоящее. Тем паче это относится к мультипликационным проектам подобной направленности, зачастую ориентированным на проверенную временем достаточно узкую зрительскую аудиторию. А уж "мрачные" детские мультсериалы — вообще большая редкость. На нашем телевидении такими "самыми-самыми" в первую очередь являлись "Вуншпунш" — многосерийная канадско-французская экранизация сказки "Волшебный напиток" Михаэля Энде — и анимационный сериал "Битлджюс", продюсируемый лично Тимом Бертоном. После масштабного успеха — как у зрителей, так и у критиков — полнометражной комедии ужасов "Битлджюс", укрепившей авторитет Бертона как непревзойденного темного сказочника Голливуда, последовал сериал по мотивам, производством которого занялась собственная студия режиссера Tim Burton Incorporated, а также ряд независимых канадских компаний. Мультфильм полностью соответствовал духу первоисточника, переняв его "могильную" атмосферу и первосортный черный юмор, а анимация изобиловала монохромно-кислотной палитрой тонов. Правда, это не спасло его от косноязычия сценаристов, "исписавшихся" уже в четвертом сезоне.

Факты:

1) Дословный перевод имени главного героя мультсериала звучит как "жучиный сок" (англ. beetle — "жук", juice — "сок").

2) В фильме роль Лидии сыграла в будущем знаменитая модель Вайнона Райдер, жена актера Джонни Деппа, с которой он познакомился на съемках фильма Бертона "Эдвард руки-ножницы".

Продолжение следует...

Тарас Тарналицкий



НЕДОРОГО И СЕРДИТО

Игровые мыши XL-750BK, XL-750BF и X-755FS

Новые боевые грызуны от A4Tech

В самом начале этого года в "ВР" №1 мы во всех подробностях рассказали вам о двух оригинальных гаджетах, способных оказаться просто незаменимыми для большинства любителей трехмерных шутеров, — специализированных игровых мышках A4Tech XL-730K и XL-740K. Однако, как известно, если компания что-то умеет делать хорошо и ее продукция, основанная на оригинальных задумках, пользуется спросом, вряд ли она остановится на достигнутом. Тем более что идея "тройного клика", которая широко используется во всех игровых мышках от A4Tech, не имеет настоящих аналогов ни у одного из других производителей компьютерных манипуляторов. Да, признаться, и "двойной клик", который компания встраивает в обычные офисные мышки, это штука из тех удобств, привыкнув к которым, ни с чем другим потом не хочется иметь дела.

Однако игровые мышки A4Tech XL-750BK, XL-750BF и особенно X-755FS отличаются от обычных не только "тройным кликом". Удобные дополнительные программируемые клавиши под большой палец — штука просто незаменимая не только в играх, но и в повседневной работе. Две дополнительные клавиши этих "грызунов" можно запрограммировать под целый ряд удобных функций: вызов Word и Excel, регулировку громкости звука, открыть/закрыть лоток CD/DVD-привода, замену клавиш копирования и вставки в текстовых и графических редакторах и много чего еще.

Мышка A4Tech X-755FS в этом плане и вовсе суперуниверсальная, так как под большой палец у нее предусмотрено не две, а целых пять дополнительных клавиш. Кроме игр, она просто незаменима для серфинга по Сети. К примеру, центральная красная кнопка может выполнять функцию "Обновить", клавиши "вправо" и "влево" — листание страниц вперед и назад, а "вверх" и "вниз"... еще какие-нибудь действия, навскидку даже и не придумаешь...

Надо сказать, что одна из моделей описываемых мышек, а именно XL-750BK, досталась мне на обзор в двух вариантах — черном и "тюнингованном". "Тюнинг" в данном случае выражается в наличии на верхней панели мышки довольно красивого и даже в некотором роде брутального рисунка в виде пламени и оригинальной пиктограммы. Правда, что она означает, сказать сложно, возможно, это просто симпатичный узор, пришедший в голову дизайнеру. Если же вы не фанат подобного оформления, можете выбрать и простой черный вариант.

По своей форме мышка симметричная, но, тем не менее, наиболее удобной будет для правшей. Под большим пальцем на левой ее плоскости расположена резиновая накладка с мелким гофрированием, а устраняющая проскальзывание большого пальца верхняя панель прорезинена, что улучшает контроль за передвижениями мышки. Это вдвойне полезно и потому, что по своим габаритам XL-750BK довольно велика, в частности — в длину. В принципе, большие размеры характерны буквально для всех специализированных игровых "грызунов", независимо от производителя, так что подобная конструкция мышек от A4Tech ничуть не удивляет.

Кнопка "тройного клика" расположена на правой стороне левой кнопки мышки, чуть дальше, чем ролик скроллинга, и в пользовании достаточно удобна. Однако не эта клавиша является основной особенностью данного девайса, да и всех трех героинь сегодняшнего обзора. Прямо под колесиком скроллинга расположена прозрачная кнопка переключения режимов работы мышки. В "грызунах", предназначенных для обычных офисных дел, эта кнопка, как правило, непрозрачная и вызывает меню сервисной утилиты мышки — для программирования дополнительных клавиш.



В случае же с игровыми манипуляторами упомянутая кнопка позволяет "на лету" менять рабочее разрешение мышки. Так, когда клавиша не горит вообще, мышка работает в режиме 600 dpi, однократное нажатие улучшает разрешение до 800 dpi, о чем сигнализирует зеленое свечение кнопки, а, нажав еще раз, вы меняете цвет на желтый — 1200 dpi. И так далее: 1600 (красный), 2000 (красный цвет сменяется желтым и снова красным) и, наконец, 3600 dpi, о чем подсказывает смена зеленого и желтого цветов кнопки. Конечно, та скорость, с которой мышка при этом начинает перемещаться по рабочему столу в последнем режиме, это уж точно только игровая ситуация. В повседневной жизни сложно представить приложение, в котором потребуется такое высокое разрешение.

Кстати, из всех описываемых в обзоре моделей A4Tech XL-750BK обладает самым высоким из возможных разрешений. И тут же еще одна ее особенность: XL-750BK снабжена собственной памятью в 16 Кб, в которую можно занести последовательность команд в виде макроса и присвоить ее одной из дополнительных клавиш. Теперь вы запросто можете использовать свою мышку, например, в компьютерном клубе без всяких дополнительных драйверов и утилит, имея при этом некоторое преимущество перед другими игроками без опасения быть обвиненным в читерстве.

Модель XL-750BF на фоне предыдущей мышки смотрится несколько скромнее. Ее "потолок" разрешения — 2500 dpi, что, в принципе, не особенно заметно "на глаз". Что касается дизайна, то XL-750BF, как и следовало ожидать уже из самого индекса в названии модели, по дизайну ничем не отличается от XL-750BK. Исключение составляет лишь накладка

Игровой руль Gembird STR-SHOCKFORCE

Когда мало монитора...

Традиционно сложилось так, что игровые рули, до сих пор представленные на рынке компьютерных аксессуаров, имели лишь один-единственный вариант для установки — на крышке стола. Более серьезные и дорогие модели при этом закреплялись с помощью сложных струбцин, встроенных прямо в рулевую колонку. Рули попроще прикручиваются к столу простыми металлическими струбцинами-скобами. И, наконец, совсем бюджетные модели в лучшем случае имеют на днище обычные присоски. Однако среди манипуляторов "рулевого" типа имеются все-таки отдельные экземпляры, приведение которых в "рабочее" положение значительно отличается от традиционного. Это рули для использования с игровыми консолями.

Как правило, многие рули такого вида практически не приспособлены для закрепления на столе, зато очень удобны для игры перед телевизором, когда "баранку" можно положить на колени, установить на полу, на диване или на журнальном столике. В лучшем случае они крепятся к гладкой поверхности пола или стола с помощью присосок, однако, имея широкое основание, тем не менее, очень устойчивы даже во время активной игры. Кроме того, на некоторые из таких рулей можно в буквальном смысле сесть или придавить их вытянутой ногой, что лишь добавляет им устойчивости.

К сожалению, до недавних пор подобные девайсы выпускались исключительно для консолей. Любители же "оторваться" по-настоящему, подключив к компьютеру большой телевизор или даже видеопроектор, оказывались вне игры. Впрочем, все хорошее для одних, как известно, рано или поздно появляется и у других. Игровые суперхиты с консолей портируются на PC, а действительно полезные гаджеты приспосабливаются под компьютерные разъемы не хуже, чем под консольные. Есть даже универсальные "баранки", способные работать с несколькими платформами без дополнительных усовершенствований.

Новый руль от производителя разнообразных USB-аксессуаров и электронных компонентов, компании Gembird, также решил не оставаться в стороне от данного сектора рынка. Правда, новый девайс упомянутой конторы STR-SHOCKFORCE предназначен исключительно для платформы PC, так как имеет только разъем USB — и больше ничего. Однако, доплатив некоторую сумму денег, вы имеете возможность приобрести более продвинутую модификацию данного руля, которая, имея весь набор необходимых разъемов, легко подключается к любой современной игровой платформе.

Давайте же рассмотрим подробнее ту модель, что попала в руки автору этих строк.

Можем сказать сразу: если вам понравился данный руль внешне и вы уже планируете приобрести его для себя, при этом думая устанавливать его перед монитором компьютера, рекомендуем сразу же отказаться от этой идеи. Разве что если крышка вашего рабочего стола находится на уровне локтей — только в этом случае вариант такой установки возможен. Зато для всех других возможных вариантов руль замечательно подходит. Большое основание позволяет вполне комфортно держать его на коленях. Даже давить ногами на педали газа и тормоза в таком положении вполне удобно.



Если же вы действительно собрались играть перед большим экраном телевизора, то все-таки рекомендуем использовать журнальный столик: давить на педали сидя на полу не слишком удобно. При этом не волнуйтесь, что вам будут мешать колени. Дело в том что руль Gembird STR-SHOCKFORCE имеет по-своему уникальную конструкцию. Угол наклона рулевого колеса не только способен регулироваться в трех вариантах положения, оно также способно выдвигаться аж на целых 5 сантиметров. И при этом, как ни удивительно, "баранка" ничуть не теряет в устойчивости.

Рулевое колесо абсолютно круглое, имеет диаметр примерно 28 см и снабжено удобными резиновыми накладками и выемками для больших пальцев. Угол поворота руля достигает 180 градусов, что не очень много, но вполне приемлемо. Всего на руле 10 кнопок, два подрулевых переключателя, дублирующих кнопки 11 и 12, а также восьмипозиционный переключатель видов. Кроме того, имеется символический переключатель скоростей, дублирующий кнопки 1 и 2.

Девайс способен работать и в аналоговом, и в цифровом режимах. Для их переключения на правой стороне рулевого колеса имеется специальная кнопка с двухцветным сигнальным светодиодом. Хотя, как водится, цифровой режим в автогонках просто не нужен — иначе в наличии руля просто нет смысла. С таким же успехом можно играть и на клавиатуре.

К компьютеру руль подключается, как уже упоминалось, через порт USB и снабжен диском с соответствующими драйверами для обеспе-

под большой палец, которая сделана с более крупной гофрой, нежели у XL-750BK. Кроме того, XL-750BF ко мне попала только в "тюнингованном" варианте, с таким же рисунком, как и на раскрашенной версии XL-750BK, только чуть светлее.

Наконец, последняя мышка X-755FS от A4Tech, пожалуй, самая скромная в возможном разрешении — до 2000 dpi. Однако у нее есть ряд оригинальных дополнений, которые для многих могут оказаться более чем полезными. Помимо вышеупомянутых пяти клавиш под большой палец, что исключило наличие резиновой накладки, мышка имеет две дополнительные клавиши под колесиком для горизонтального скроллинга во время серфинга по Сети. Такая технология уже давно имеется почти у всех мышек от Logitech, а теперь, как видите, появилась и у A4Tech. Клавиша "тройного клика" при этом вынесена на внешнюю левую сторону левой кнопки "грызуна", что необычно, но также довольно удобно, стоит лишь привыкнуть.

По своим габаритам X-755FS не отличается от других вышеописанных, так что ей также будет комфортно пользоваться геймерам со средними и большими ладонями. Детям лучше подобрать что-нибудь покомпактнее, хотя, если учесть возрастную категорию игр, в которые удобно играть с описываемыми мышками, делать это не особенно необходимо. Когда придет время — ладошки как раз подрастут по размеру мышки.

В общем, теперь вам только остается решить, что именно для вас является основополагающим: большое количество кнопок и широкая функциональность или высокое разрешение и возможность программирования макросов при более высокой цене, примерно на 4 у.е.

Иван Ковалев
SilentMan@tut.by

Игровые мыши A4Tech XL-750BK, XL-750BF и X-755FS предоставлены компанией UltraPrice



чения нормальной работы руля и функции вибрации.

Педальный блок не слишком прочный, так что мы бы посоветовали вам обращаться с ним аккуратнее. Несущие боковые площадки педалей выполнены из довольно тонкой пластмассы и, пару раз ударив педальный блок о что-нибудь твердое, вы можете просто отломать педали от их основания. К тому же, обе возвратные пружины для педалей газа и тормоза имеют одинаковую упругость, что также не слишком соответствует реальности.

В работе гаджет показал себя вполне неплохо. Определился системой, нормально откалибровался. Все игры, которые были ему "предложены", руль вполне любезно "принял" и "поддержал".

Функция вибрации работает достаточно корректно, а сама вибрация по силе не слишком велика и не отвлекает от игры, а лишь приятно ее дополняет.

В общем, если вы не любите играть на экране монитора, а предпочитаете вжиться в действо как можно более глубоко, выводя картинку с компьютера на большую диагональ, руль Gembird STR-SHOCKFORCE может оказаться для вас весьма полезным приобретением.

Иван Ковалев
SilentMan@tut.by



НЕДОРОГО И СЕРДИТО

Электронный букридер PocketBook 360°

С ног на голову...

Кажется, совсем недавно мы рассказывали вам об одном оригинальном и полезном устройстве — электронной книге PocketBook 301 plus, — а его украинские создатели уже разработали и выпустили почти кардинально новую версию этого девайса.

Стоит сказать, что первоначально компания PocketBook планировала к выпуску модель с пятидюймовым экраном под номером 201. Но при первом рассмотрении прототипа оказалось, что устройство можно читать в любом положении, держать его любой рукой и в любой горизонтальной плоскости вплоть до полного оборота вокруг своей оси. Так и появилось определение 360°, и оно оказалось настолько удачным, что новое имя — PocketBook 360° — закрепилось за этой моделью окончательно.

В новом гаджете производители пошли по новому пути и попытались сделать устройство еще более мобильным, эргономичным и действительно, что называется, на каждый день. PocketBook 360° имеет размеры 124x145x10 мм и весит 146 грамм. При пристегнутой защитной крышке толщина устройства увеличивается на 2 миллиметра, а вес — на 32 грамма. Предыдущий букридер защитной крышки не имел, но и без того был габаритнее — 188x118x8,5 мм, а весил столько же, сколько PocketBook 360° вместе с крышкой.

Кстати, о крышке. Если вы помните, у предыдущей версии устройства никакой защиты для экрана, кроме защитного чехла, не было. Однако чехол все-таки несколько увеличивал габариты устройства, тем самым пусть незначительно, но снижая его мобильность. На этот раз, кроме чехла, у PocketBook 360° имеется дополнительная защита, которая позволяет при необходимости чехлом и не пользоваться. Правда, стоит признать, идеальным крепление защитной крышки к корпусу устройства не назовешь. Крышка крепится на немного туговатых защелках, и одной рукой ее не снимешь, что, как вы понимаете, не очень удобно, например, в транспорте. Чтобы не потерялась, снятую крышку можно перевернуть и закрепить на тыльной стороне устройства, прямо на задней стенке. Но еще более оригинальную конструкцию имеет чехол гаджета. Он не открывается как папка, а работает скорее в роли футляра со специальной застежкой, выполняющей также роль хомута для извлечения устройства. Идея, надо сказать, интересная, но не более того.

Надо отметить, что букридер PocketBook 360° является, пожалуй, первым устройством на нашем рынке, при разработке которого конструкторы пошли не по пути увеличения, а наоборот, уменьшения размеров экрана с 6 до 5 дюймов без ущерба для качества изображения. Шестидюймовые ридеры вполне удобны для чтения, однако они относятся к таким устройствам, которые не будешь постоянно таскать с собой. При этом, несмотря на компактность, новый экран PocketBook 360° не просто сохранил разрешение, что и в шестидюймовом PocketBook 301 (600x800); маленький экран не получен путем обрезания лишних дюймов по краям, а создан на основе специально разработанной матрицы. При этом он заметно добавил в качестве. На этот раз конструкторы использовали матрицу на электронных чернилах Vizplex третьего поколения. Визуально экран чуть светлее, чем предыдущая версия, из-за использования чуть более светлой подложки, но это не самое главное его достоинство.

Использование нового контроллера позволило значительно ускорить вывод текста, а также существенно экономить электроэнергию. Поэтому теперь заявленная производителем цифра в 7000 перелистываний страниц на одном заряде аккумулятора уже не является голословной.

Стоит также добавить, что при физическом изменении размера экрана новый букридер в плане программного наполнения не особенно отличается от своего старшего брата — PocketBook 301. Нет только возможности воспроизведения музыки, хотя, признаться, из-за нестандартного разъема для наушников и далеко не "плеерных" габаритов в подавляющем большинстве случаев пользователи эту возможность проигнорировали. Остальные функции и возможности гаджета остались неизменными: чтение книг, чтение RSS-лент, просмотр изображений, приложения (игры, часы, калькулятор), заметки и календарь.



Зато появившийся автоматический поворот экрана, ставший возможным из-за применения гироскопического датчика, оказался весьма приятной и оригинальной штуковиной. Нечто подобное сейчас довольно активно применяют некоторые производители цифровых фотокамер для режима просмотра отснятого материала на штатном ЖК-экране. Однако стоит признать, что при включенном режиме поворота заряд батареи букридера сокращается примерно в два раза быстрее, чем при выключенном. Поэтому советуем вам, если нет возможности быстро подзарядить гаджет в любой момент, переключать ориентирование экрана вручную, тем более что кнопок на гаджете более чем достаточно, их легко запрограммировать на нужные функции, и они стали намного более габаритными и удобными в использовании, чем в предыдущей модели PocketBook. Кроме маленькой клавиши включения питания на верхнем торце устройства, букридер имеет четырехпозиционный джойстик с кнопкой в центре на лицевой панели и две большие кнопки листания страниц сверху и снизу джойстика. По умолчанию они запрограммированы на листание страниц, но вы, как уже говорилось, можете присвоить им любую из возможных функций. Кроме того, в данной модели впервые появилась функция блокирования клавиш. Реализовано это через краткое нажатие на кнопку включения.

Кроме кнопки включения, на верхнем торце книжки расположен слот для microSD-карт, которые в последнее время стали не менее популярны, чем обычные SD, из-за повсеместного применения в мобильных телефонах, плеерах и других подобных устройствах. На нижнем торце разместили выход miniUSB для зарядного устройства и подключения к компьютеру. Немного огорчило, что сама карточка теперь в комплект, к сожалению, не входит, однако надо сказать, что уже встроенных 465 мегабайт вам хватит, чтобы закачать в ридер не менее двух тысяч книг в "зазипованном" формате FB2. Попробуйте для начала их прочитать.

Как и букридер PocketBook 301, PocketBook 360° показывает текст и изображение исключительно в монохромном виде в 16 градациях серого. Зато увеличилось количество доступных форматов: помимо текстовых PDF, DOC, RTF, FB2, FB2.ZIP, TXT, HTML, DJVU, CHM, PRC и EPUB, ридер умеет воспроизводить тексты из файлов TCR. А в плане графики кроме JPEG теперь поддерживаются также BMP, PNG и TIFF.

И, наконец, каждая "половина человечества" имеет возможность выбора "своего" цвета — белый с мягким рисунком на крышке или черный с более резким или, если хотите, брутальным рисунком.

Иван Ковалев
SilentMan@tut.by



Электронный букридер PocketBook 360° предоставлен представителем производителя в Беларуси www.PocketBook.by

РАДОСТЬ ЧТЕНИЯ

Литературная Dragon Age номер два

Очередное пополнение готовится принимать и книжная составляющая фэнтези-вселенной Dragon Age. На 13 октября назначена официальная премьера книги Дэвида Гайдера **Dragon Age: The Calling**. За тем, чтобы роман благополучно добрался до полок книжных магазинов, проследит издательство Tor Books. Героем сиквела снова является принц Марик, в первой книге боровшийся за престол королевства Ферелден. На этот раз он будет иметь дело с неким Серым стражем, вставшим на сторону плохих ребят.

Бесконечная "Дюна"

Брайан Герберт и Кевин Андерсон вполне предсказуемо не собираются расставаться с жирным пирогом, коим для них является книжная серия "Дюна". После завершения работы над тетралогией "Дети Дюны" авторы планируют написать еще одно "трехкнижие". Новые романы расскажут о формировании великих школ Дюны. Уже известны рабочие названия произведений: "Орден сестер Дюны", "Ментаты Дюны" и "Оружейные мастера Дюны". Так что фанатам "Дюны" унывать не стоит: новыми книжками их в ближайшие годы писатели будут обеспечивать так же регулярно, как и раньше. А там, глядишь, и за следующей трилогией дело не станет.

Стивен Кинг дописал Under the Dome

Признанный мастер хорроров Стивен Кинг отчитался о завершении работы над романом **Under the Dome**. Согласно словам писателя, впервые за эту книжку он взялся еще 25 лет назад, но тогда не смог "справиться" с ней. Роман расскажет о штатовском городе Честерс Миллс, над которым в один прекрасный день объявился невидимый, но при этом непроницаемый купол — о его стены разбиваются машины и самолеты. Under the Dome насчитывает 1120 страниц, на которых повествуется о взаимоотношениях более ста самых разных героев — похоже, Стивен Кинг еще не устал рисовать на страницах своих книг портреты "обычных маленьких городков". На Западе Under the Dome появится в продаже в ноябре 2009 года.

Конкурс новеллизаций по Disciples

АСТ все никак не успокоится, подминая под себя новые и новые сериалы новеллизаций компьютерных игр. Подхваченная из рук "Эксмо" серия S.T.A.L.K.E.R. и недавно объявленный литконкурс по Starquake были, как выяснилось, только первыми ласточками. Недавно АСТ совместно с "Акеллой" объявили литературный конкурс среди фанатов мира Disciples. Мы на этот праздник жизни, правда, уже опоздали (прием работ завершился 30 сентября), так что теперь остается только ждать подведения итогов. Самые лучшие фантаские работы получат местечко на страницах книг новой литературной серии Disciples. Интересно будет взглянуть на книжки, которые появятся на свет в результате такого конкурса.

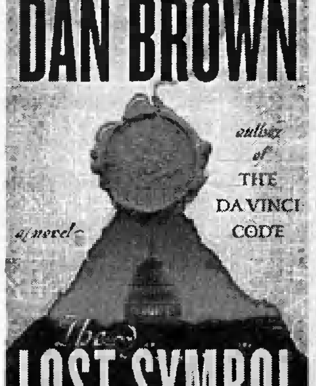
Legion в комиксах

Следуя последним веяниям современной моды, комиксовой предысторией надумал обзавестись и грядущий мистический боевик Legion. В ноябре западные читатели-везунчики уже смогут ознакомиться с первым выпуском "четырехсерийной" графической истории **Legion: Prophets** — приквела к кинокартине. За комиксы перед читателями головой отвечает IDW Publishing. Сам же кинофильм Legion приступит к штурму кинотеатров 22 января 2010 года.

Релизы

На Западе в широкой продаже объявился очередной эпизод сериала "Дюна" от Брайана Герберта и Кевина Андерсона. Книжка, получившая название **The Winds of Dune**, является прямым продолжением романа "Мессия Дюны".

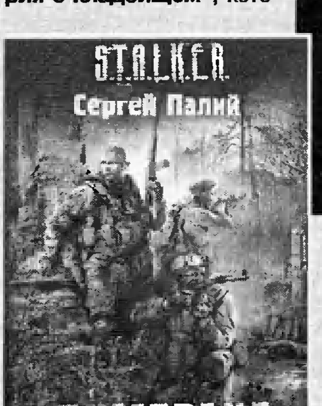
Очередной книжки дождались и поклонники творчества Дэна Брауна. Роман **The Lost Symbol** является очередным вкладом писателя в серию исторических триллеров о приключениях профессора Лэнгдона, начатую еще "Кодом Да Винчи".



На Западе также вышла антология **The Improbable Adventures of Sherlock Holmes**. В ее состав включены 28 рассказов о приключениях Шерлока Холмса, опубликованные за последние три десятка лет. Объединяет эти истории общая тема — столкновения великого сыщика с различными сверхъестественными явлениями, такими как привидения или инопланетяне. В новой компиляции своими произведениями отметились Стивен Кинг, Энн Перри, Майкл Муркок, Танит Ли и другие современные корифеи пера. Предположительно, на русском языке новую антологию о Шерлоке Холмсе будет издавать "Азбука".

Ценителям золотой классики рекомендуем обратить внимание на книжку **"Цивилизация статуса"** Роберта Шекли. В новое издание от "Эксмо", помимо увлекательного боевика "Цивилизация статуса", вошло также множество рассказов и повестей Роберта Шекли, признанного мастера фантастики.

Пожалуй, ни одного месяца не проходит без пополнения новыми книжками длиннющего сериала S.T.A.L.K.E.R. На этот раз издательство АСТ порадовало поклонников серии романом **"Бумеранг"** Сергея Палия. Сюжет книги крутится вокруг "бумерангов" — новых артефактов, за которыми охотится чуть ли не половина населения Зоны, в том числе и вольный сталкер Минор, главный герой романа.



Поклонникам Нила Геймана советуем обратить внимание на роман **"История с кладбищем"**, который стараниями все той же АСТ поступил в продажу в августе. Книга расскажет историю маленького мальчика, потерявшего родителей и воспитанного на территории старого кладбища его обитателями — призраками, вампиром и оборотнем.

AlexS

Топ-менеджера Microsoft достала своя работа?

Известный топ-менеджер из "зеленого лагеря" Шейн Ким добровольно сложил с себя полномочия, чтобы, согласно заявлению представителя Microsoft, проводить больше времени с семьей. Ким проработал в компании девятнадцать лет и принимал участие в создании многих крупных проектов. Сейчас его место занял бывший главный менеджер Microsoft Game Studios Фил Спенсер.

Interplay скоро лишится всего

Компания Bethesda Softworks подала иск против Interplay, которой раньше принадлежали права на бренд Fallout. Предметом иска является банальное невыполнение Interplay своих обязательств: разработка многопользовательской ролевой игры во вселенной Fallout так и не была начата. Кроме того, Bethesda утверждает, что Interplay не имела абсолютно никаких прав на продажу сборника Fallout Trilogy, включающего Fallout, Fallout 2 и Fallout Tactics. Нынешние владельцы бренда Fallout требуют отобрать у Interplay права на разработку Fallout MMOG, а также хотят, чтобы компания перечислила им все деньги от продажи Fallout Trilogy, плюс полную компенсацию судебных издержек и морального ущерба.

Представители Interplay пока не отреагировали на иск. Но очевидно, что, если суд поддержит Bethesda, для Inteplay это будет означать... В общем, вы и сами знаете что.

Гейб Ньюэлл "попался"!

Австралийский дизайнер модов, называющий себя Joe W-A, написал Гейбу Ньюэллу письмо, в котором попросил оплатить ему дорогу, чтобы он, Джо, мог показать свой мод для L4D главе Valve. Гейб без особого энтузиазма ответил, что не сделает этого, потому что "бойкотирует" этот мод, однако если ему купят билет до Австралии и обратно, то он, быть может, прилетит и посмотрит. Однако Джо юмора не понял и бросил клич среди австралийских геймеров, которые за двое суток собрали требуемые $3 тыс.




Тут уж Гейбу ничего не оставалось делать, кроме как держать данное слово, и Valve выпустила официальный пресс-релиз, в котором сообщила, что ее глава летит в Австралию, чтобы встретиться с Джо и посмотреть, что он там такое интересное создал. Но тут нужно внести важную поправку: Ньюэлл в Австралию летит на свои кровные, а вот собранные геймерами деньги пойдут на благотворительность.

Halo: Падение Предела

Книга: *Эрик Ниланд, "Halo: Падение Предела"*
Издание: *Азбука, твердый переплет, 379 стр., 2009 г.*
Жанр: *фантастический боевик*
Серия: *HALO*



Справедливости ради стоит отметить, что в Америке книга Halo: The Fall of Reach вышла еще в октябре 2001 (!) года, аккурат к релизу игры Halo: Combat Evolved, а вот до наших просторов серия добралась лишь недавно. Не будем злорадствовать относительно "оперативности" работы издательства, ограничимся лишь сухими фактами: на сегодняшний день стараниями "Азбуки" на территории СНГ официально изданы на русском языке две книги по Halo: "Поток" Уильяма Х. Дитца и, собственно, "Падение Предела" Эрика Ниланда. Первая является прямой новеллизацией событий игры и с литературной точки зрения не представляет особого интереса, поэтому сегодня мы вплотную "пощупаем" книгу Ниланда.

"Падение Предела" расскажет о тех событиях, которые предшествовали сражениям на кольце Гало. И хотя название подразумевает под собой рассказ о битве с ковенантами за планету-крепость Предел (или, если привычнее, Рич; честно сказать, локализаторы уже заколебали своими дословными переводами, в которых порой трудно разобраться) в системе Эпсилон Эридана в 2552 году, но Ниланд на этом не остановился. Фактически, "Падение Предела" можно условно разделить на две части. В первой мы впервые знакомимся с доктором Кэтрин Халси и лейтенантом Джозефом Кейзом во время их визита на планету Эридан 2 в 2517 году. Именно там Халси встречает шустренького шестилетнего паренька по имени Джон, которого она первым отбирает для нового проекта ККОН — SPARTAN II. Мы увидим весь процесс становления Спартанцев — и жестокие тренировки под руководством старшины Мендеза, и мучительные "улучшения", и испытания новейшей брони "Мьелльнир", и первое боевое крещение. Мы с вами станем свидетелями того, как простой мальчик Джон-117 превратился в легендарного Мастера-Шефа.

Во второй же части автор вкратце излагает чуть ли не всю историю противостояния ККОН против ковенантов, начиная с первой битвы у планеты Урожайная (Harvest) вплоть до осады огромным флотом инопланетян Предела, которая закончилась поражением сил людей и слепым гипепрыжком "Столпа Осени", ну а дальнейшие события в знаете из игры (или из книги "Halo: Поток" Дитца). При этом все эти события не вызывают ощущения "галопом по Европам", как часто бывает, а мастерски складываются в цельное произведение, которое к тому же просто приятно читать. Особенно Ниланду удались описания различных космических и наземных сражений. Известно, что после игры передать динамику и накал битвы без изображения довольно проблематично, но автор со своей задачей справился очень хорошо, не забыв при этом и довольно неплохо проработать персонажей. Будь то Джон-117, другие Спартанцы (Линда, Джеймс) или кто-нибудь еще — все они получились действительно живыми людьми, а не бесчувственными NPC. В наше время редко кто заслуживает такой похвалы.

В целом "Падение Предела" вызывает исключительно положительные эмоции. Добротная боевая фантастика без особых претензий, дополняющая при этом сюжет первоисточника. Фанатам Halo читать обязательно (если вы его за 8 лет еще не прочли в фанатском переводе), остальным -желательно.

P.S. Издательство "Азбука" заявило, что в скором времени планируется выпуск других книг Эрика Ниланда, написанных во вселенной Halo: First Strike, Ghosts of Onyx и других. Как всегда, мы будем стараться держать вас в курсе всех новинок.

Алексей Апанасевич

НОВОСТИ КИНО

Electronic Arts в период вялотекущего кризиса умудряется не только цвести и пахнуть на своем родном геймдейвовском поприще, но и продвигать свои рубежи в большом кино. Недавно компания заключила договор со студией Fox, по которому последняя снимет фильм по довольно неординарной **игре Spore**, где игроку давался шанс создать свою собственную популяцию существ, проведя ее через все этапы эволюции и развития. Снимать все это мракобесие будет постановщик "Ледникового периода" **Крис Уэдж**, а над сюжетом ломают головы сценаристы **Грег Эрб** и **Джейсон Оремлэнд**. Впрочем, режиссер полон энтузиазма по поводу своего будущего проекта: "В анимации меня всегда интересовали уникальные миры. Мир Spore со всех сторон — визуальной, тематической и комедийной — представляет собой оригинальный материал для экранизации". Результатов придется, правда, ждать долго: у Уэджа еще непочатый край прочей работы.



Никто, в общем-то, не сомневался, но это все равно произошло. **Майкл Бэй** официально подтвердил Paramount свое намерение снять **триквел "Трансформеров"**. Это заявление режиссер дал на своем личном сайте, указав, что релиз будущей ленты будет передвинут с июля 2012 на лето 2011 года. Главные герои в лице актеров Шайи ЛаБафа и Меган Фокс, с которой у режиссера в послепремьерный период была небольшая ссора, опять вернутся на экраны. "Теперь все официально: у нас есть потрясающий сюжет для третьих "Трансформеров"", — заверил Бэй после переговоров с представителями кампании Hasbro, непосредственными производителями игрушечных роботов. Лучше бы о спецэффектах разглагольствовал, честное слово.

Обнародован актерский состав **американского ремейка** прошлогодней шведской драмы ужасов **"Впусти меня"**. Роль мальчика, влюбившегося в свою инфернальную соседку, досталась **Коди Смит-МакФи**, снявшемуся в триллере "Дорога" Джона Хиллкоута, экранизации романа "Путь" Кормака Маккарти, а саму главную героиню повествования сыграет **Хлоя Моретц**, засветившаяся в грядущей постановке по комиксам Марка Миллара "Надрать задницу". В картине также появится Ричард Дженкинс — в образе человека, опекающего героиню Моретц. В кресле режиссера по-прежнему находится **Мэтт Ривз**, автор фантастической драмы "Монстро". Съемки картины, релиз которой намечен на будущий год, пройдут уже этой осенью в Нью-Мехико.

В связи со скандалом, вызванным **арестом 26 сентября** в Швейцарии **режиссера Романа Поланского** по делу 1977 года о растлении 13-летней модели, выплыли новости о **продолжении документальной ленты Марины Зенович "Роман Полански: Разыскиваемый и желанный"**. Его хочет запустить в производство **Бретт Рэтнер**, постановщик комедийной трилогии "Час Пик". Режиссер выступил в защиту Поланского: "Семья потерпевшей простила его. Жертва тоже. Весь мир простил Полански. А судебная система Лос-Анджелеса просто коррумпирована. Это ужасно". В работе над проектом Рэтнер хочет ограничиться всего лишь продюсерскими функциями.

Похоже, что пятая часть франшизы "Терминатор" появится без участия ее нынешних правообладателей. Как стало известно, **продюсеры Дерек Андерсон** и **Виктор Кубичек** в целях спасения своей студии **Halcyon Holding Group** выставили на аукцион "Терминатора". Рыночная стоимость прав на использование вселенной, созданной более двадцати лет назад Джеймсом Кэмероном, составляет примерно 25 млн. долларов. "Мы будем разговаривать с разными студиями и независимыми компаниями. Мы считаем, что ценность этих прав намного превышает их стоимость".

Не успел новый проект **Джеймса Кэмерона "Аватар"** попасть в прокат, как уже пошли разговоры о его продолжении. Продюсер большинства проектов режиссера "Титаника", **Джон Ландау**, рассказал, что в будущем должен появиться **сиквел фильма**: "Если зрителям понравится "Аватар", то есть возможность, что мы снимем продолжение. В конце концов, мы исследовали только поверхность Пандоры. Что находится внутри, осталось за кадром". Такое поспешное решение принято не из-за чистой наживы, а по банальной причине: бюджет "Аватара" только по предварительным подсчетам составляет целых 288 млн. долларов. Впрочем, отбить такую сумму и заработать сверх того в несколько раз работам Кэмерона всегда удавалось. Также Ландау объявил новые проекты, которыми займется режиссер: "Боевой ангел Алита" и "Погружение".

Покончив со всеми "Ангелами и Демонами" и прочими иллюминатами, **Рон Ховард** нацелился на съемки комиксов. Режиссер взялся за процесс адаптации к большому экрану **"Странных приключений Г.Ф. Лавкрафта"**, опуса издательства Image Comics. Речь в проекте пойдет о приключениях писателя в своем же написанном мире. Ховард отмечает интересный сюжет экранизируемого комикса, в котором есть и настоящие факты из жизни писателя, перемешанные с выдумкой: "Это очень трудная история, но если все сделать правильно, то получится оригинальный фильм, интересный в психологическом плане. И, разумеется, страшный. А еще это графический роман — абсолютно новая территория для меня". Начало съемок пока не объявлено. Также по мотивам произведений Лавкрафта снимается русский независимый проект **"Тень над Аркхэмом"**, выход которого намечается в начале 2010 года.

Несмотря на клятвенные заверения не сниматься больше в **"Крике"**, исполнительница заглавной роли хоррор-триквела актриса **Нив Кэмпбелл** подписалась на участие в четвертом по счету проекте серии. Производство картины уже начнется весной будущего года, а новый фильм станет перезагрузкой истории об убийце подростков в черно-белой маске. Студия **Dimension** ведет переговоры с автором предыдущих частей ужастика — **Уэсом Крейвеном**, который пока не дал своего согласия. Зато ответили согласием **Кортни Кокс** и **Дэвид Аркетт**, сыгравшие ключевых персонажей в предыдущих картинах.



ВР-ПАРАД

PC-ИГРЫ

Место		Пр. месяц	Название	Голосов
1	↑	2	Call of Juarez: Bound in Blood	68
2		-	Wolfenstein	60
3	→	1	Prototype	53
4	↓	3	Overlord 2	48
5	→	4-6	Plants vs. Zombies	45
6	↑	7	Street Fighter 4	43
7	↓	4-6	Anno 1404	36
8	↑	15	Red Faction: Guerrilla	30
9	→	12	Ghostbusters: The Video Game	28
10-12	→	9-10	The Sims 3	25
10-12		11	Bionic Commando	25
10-12		-	Divinity 2: Ego Draconis	25
13		-	inFamous	24
14	→	13	ArmA 2	20
15-16	↓	14	Trine	17
15-16	→	16-17	Тургор: Голос цвета	17
17-19	→	18	Terminator Salvation: The Videogame	16
17-19	→	22-23	Fallout 3: Broken Steel	16
17-19	↑	31	Fallout 3: Point Lookout	16
20		-	Fallout 3: Mothership Zeta	13
21-23	→	32-34	Damnation	11
21-23	↓	19-21	Harry Potter and the Half-Blood Prince	11
21-23		-	Hearts of Iron 3	11
24	→	27-30	Battlestations: Pacific	9
25	↑	32-34	FUEL	8
26	↑	27-30	Killing Floor	7
27-29	↓	24-26	Spore: Galactic Adventures	6
27-29	↓	24-26	Transformers: Revenge of the Fallen – The Game	6
27-29	↑	32-34	Ice Age: Dawn of the Dinosaurs	6
30-31	→	37-38	Бельтион: Свод Равновесия	4
30-31	→	35	Afro Samurai	4
32		-	G-Force	3
33		-	East India Company	2
			ВСЕГО ПРОГОЛОСОВАЛО	222

КИНО

Место		Пр. месяц	Название	Голосов
1		-	Район №9	87
2	→	1	Трансформеры: Месть падших	70
3		3	Ледниковый период 3: Эра динозавров	65
4	→	2	Терминатор: Да придет спаситель	63
5		-	Бросок кобры	39
6	→	6	Ангелы и Демоны	29
7	→	9	Рок-волна	25
8	↑	11-12	Антихрист	24
9	↓	8	Ночь в музее 2	22
10	↑	11-12	Джонни – Бешеный Пес	17
11		-	Миссия Дарвина	16
12	↓	10	Битва за планету Терра	9
13		-	Кислород	6
			ВСЕГО ПРОГОЛОСОВАЛО	188

→ — исключается из хит-парада
↓ — спускается
↑ — поднимается
— — новинка хит-парада

Проголосовать за понравившиеся и достойные на ваш взгляд игры и фильмы можно (и нужно) на нашем сайте http://www.nestor.minsk.by/vr, проследовав по ссылкам "Лучший фильм месяца" и "Лучшая игра месяца". Вы можете проголосовать за одну или несколько позиций, но только один раз. Важен каждый голос!

ОБЗОР

Resident Evil 5

Жанр: *TPA*
Платформы: *PC, Xbox 360, PlayStation 3*
Разработчик: *Capcom*
Издатель: *Capcom*
Издатель в СНГ: *1C*
Похожие игры: *Resident Evil 4, Dead Space, Silent Hill: Homecoming*
Мультиплеер: *LAN, Internet*
Минимальные системные требования: *процессор серии Intel Pentium D или AMD Athlon 64 X2; 512Мб (для Windows XP) или 1Гб (для Windows Vista) ОЗУ; видеокарта уровня NVIDIA GeForce 6800 (кроме серии GeForce 7300) или ATI Radeon HD2400 Pro с 256Мб ОЗУ и поддержкой шейдеров версии 3.0; 8Гб свободного места на жестком диске*
Рекомендуемые системные требования: *четырехъядерный процессор; 1Гб (для Windows XP) или 2Гб (для Windows Vista) ОЗУ; видеокарта уровня NVIDIA GeForce 9800 или ATI Radeon HD4800 с 512Мб ОЗУ и поддержкой шейдеров версии 3.0; 8Гб свободного места на жестком диске*
Официальный сайт игры: *www.residentevil.com*

Вытягивающая нервы в струну неповоротливость подопечного персонажа и угрюмо бурчащие симпатяги зомби, что неуклюже выползают изо всех закромов и гневно размахивают над гниющими головами хозинвентарем, — две неприкосновенные постоянные из формулы успеха четвертой части популярного хоррора. Сменив в формуле переменные — движок, героев и место действия — пятилетней давности, Resident Evil 4 смог лишь перебить легкий аромат нафталина. Окунаем испанцев в гуталин, обкалываем Леона стероидами и состригаем ему модную челку, готическую хмурь развеиваем знойным солнышком и привинчиваем кооператив — Resident Evil 5 готов.

Где гуляет Гиппо-по По широкой Лимпопо

На месте испанской глуши развернулись африканские трущобы, коварного лорда Саддлера сменил ничуть не более порядочный Алекс Васкер, а роль протагониста на этот раз исполнит мелькавший ранее Крис Редфилд. Алчные корпорации, биологическое оружие, старые знакомые, затаившиеся в тени путаных локаций, — никто не забыт и ничто не забыто. Спину прикроет — а если надо, то и потрет — симпатичная мулатка и опытная наемница Шева Аломар. Она является тем редким и приятным исключением, когда приставленные бегать за вами "помощники" пусть и не способны оказать существенной поддержки, но хотя бы под руку не суются. Шева великодушно скормит вам припасенную аптечку, сунет в карман парочку лишних гранат, робко пустит очередь в лезущего обниматься зомби.

Проныру-продавца в длинном набитом всяким барахлом плаще лишили лицензии и погнали в шею, а печатные машинки, испокон веков исправно сохранявшие прогресс, отвезли в музей. На страже пользовательских достижений станет система чекпойнтов, в точках сохранения также можно приобрести и необходимый инвентарь. Оружие, лечащие спреи, драгоценности — все это на самом деле в странах третьего мира в широком обиходе, и подобным добром доверху завалена даже самая последняя хижина. Апгрейд вашего вооружения — основной источник скудного дохода африканских коммерсантов. Сколотить капитал игроку также не дадут: найденные сокровища стоят не шибко дорого, а комбинировать их, утраивая этим цену, отныне нельзя.

Добрый доктор Айболит С плагой в черепе сидит

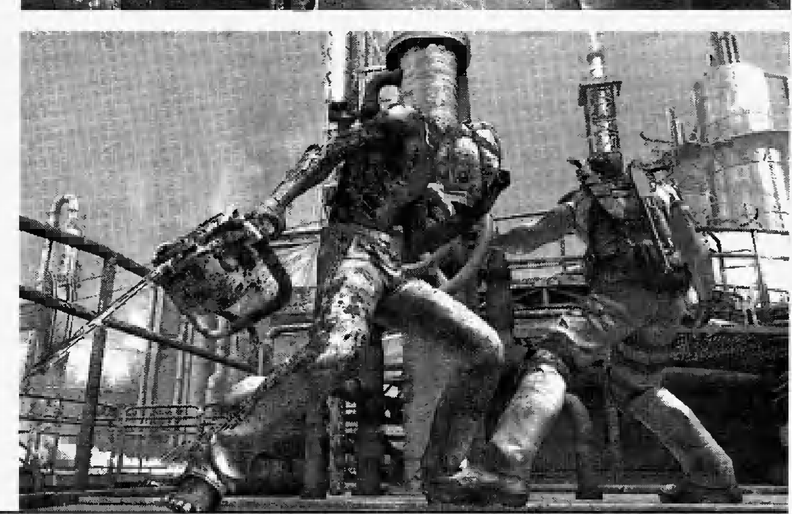
Основной же источник дохода Алекса Васкера — паразит "плага" — со времен Resident Evil 4 стал еще матерее и свирепее. Теперь инкубационный период для зараженных им неудачников равен паре десятков секунд — катастрофа, не правда ли? Инфицированных научили высоко прыгать, больно бить, и опрокинутая стремянка не станет для них серьезной преградой. В остальном же истребляемые Леоном испанцы отличны от отданных на растерзание сладкой парочке африканцев лишь кожной пигментацией. Не обойдется и без рандеву с полюбившимся многим Кинг-Конгом с произрастающей из спины тентаклей. Умерщвление зомби изредка прерывается вставками quick time events, дабы уничтожать мертвяков более изысканно.

Окружение не менее ностальгическое: хлипкие домишки, неприступные замки, опасные катакомбы, инкрустированные все теми же маразматическими головоломками и квестами в духе "найди пятнадцать частей медальона, вставь их в дверь — и будет тебе счастье". Разве что появились поддающиеся деструкции и перемещению объекты — типа картонных коробочек и всяческих ящиков.

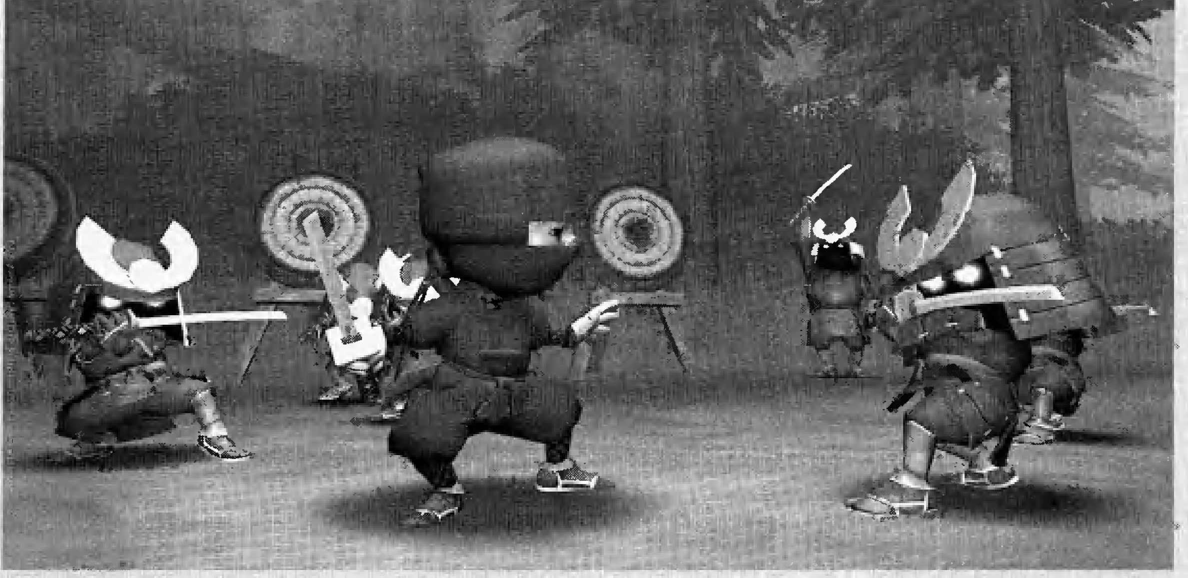
В PC-порт Resident Evil 4 ни одного тухлого помидора не бросил лишь ленивый, и ошибок прошлого Capcom, естественно, не повторили. Классическая для шутеров связка мыши и WASD-клавиш — именно то,







Жанр: *аркадный TPA*
Платформы: *PC, Xbox 360, PlayStation 3, Wii, Nintendo DS*
Разработчик: *IO Interactive*
Издатель: *Eidos Interactive*
Издатель в СНГ: *Новый Диск*
Похожие игры: *Kung Fu Panda*
Минимальные системные требования: *процессор уровня Intel Pentium 4 3,2ГГц или AMD Athlon 64 3200+; 512Мб; видеокарта уровня NVIDIA GeForce 6600 или ATI Radeon X1300; 5Гб свободного места на жестком диске*
Рекомендуемые системные требования: *двухъядерный процессор; 1Гб ОЗУ; видеокарта с 512Мб ОЗУ; 5Гб свободного места на жестком диске*
Официальный сайт игры: *www.minininjas.com*



Mini Ninjas

Японская культура завоевывает восприятие представителей обывательского цеха составных частей европейской цивилизации бодро и решительно. И наша маленькая, но гордая страна не является исключением. Отныне и мы осваиваем искусство оригами, сочиняем хайку, разгадываем судоку, заправляем желудки суши, а смелость — саке, поем под караоке и поражаемся отваге самураев, пялимся в аниме и заслушиваемся j-rock. Месть японцев за Порт-Артур в действии — мы все для монголоидов на одно лицо.

Когда стартовала эта повальная массовая мода, которой и конца-края не видно, доподлинно не известно. Хотя можно с некоторой долей вероятности предположить, что первые кирпичики были заложены в начале девяностых с приходом на отечественные рынки электронных часов Casio, которые, однако, японскими вовсе не являлись, но это уже мелочи. Далее — с приходом моды на "культуру" офисного планктона, у которого принято закусывать пиво суши "из хрюши", мода на все желтенькое и с узким разрезом глаз получила широкое распространение. Вот такие чудеса глобализации, выраженные в нашествии разнообразных "банзаев", когда каждый первый прекрасно знает, кто такие товарищи ниндзя. Хорошо это или плохо — решать вам.

Square Enix не представляет, как в Дании о ниндзя мечтают

Трудно догадаться непосвященному человеку, что авторами этой аркады о похождениях малоросньких ниндзя с большими головами являются едва ли не самые брутальные разработчики в Старом свете. Из-под пера и шлифовальных станков этих трудяг некогда вышли такие личности, как лысый клонированный штрихкодированный мистер Codename-47 из серии Hitman и дуэт стопроцентных отморозков, взирающих мутными глазами с мониторов в Kane & Lynch: Dead Men. Хотя добавь созидатели жести в Mini Ninjas кровавой бани от того же японского товарища Такэси Китано, получился бы проект по фэншую. Но нет, перед нами всего лишь аркада, пропитанная детской непосредственностью и рейтингом "Everyone". И именно детям этот проект придется по вкусу — родители могут смело бежать к ближайшей торговой точке, — потому что "цветам жизни" не интересны все те достоинства и недоработки, за которые мы с удовольствием погладим разработчиков по голове и попинаем в этом обзоре.

Никаких намеков на эпичность в сюжете, свойственной всем без исключения jRPG. Простенькая история про то, как злобный колдун решил стать могущественным темным властелином всего и вся да создал себе армию приспешников, превратив лесную живность в сильных или ловких солдат. Из лисенка получился шустрый воин, из медведя — мощный и неповоротливый. И так по накатанной. И при этом никакого юмора и смехотворных шуток в игре нет, что как раз и расстраивает.

Наказать мерзкого чародея взялся сенсей одной отдаленной школы для обучения первоклассных ниндзя. Раз за разом отправлял он навстречу смерти одного лучшего ученика за другим, да только никто из них не вернулся с победой. В виде последней надежды выступил наш протагонист — юный ниндзя по имени Хиро. А дабы и ему прихвостни злого колдуна не надавали по ушам, в помощь был подряжен еще и мене талантливый Футо. В ходе путешествия компания изрядно прибавит в количестве, но главное не это, а то, что для прохождения остальные персонажи попросту не нужны: все их уникальные способности присутствуют и у Хиро. Баланс, словом, ни к черту.

"И я кричу: "Остановите пленку, это кино я уже смотрел" (с) Brainstorm

Аркада и ничего кроме аркады — вот и весь геймплей Mini Ninjas. Хотя, чего скрывать, на первых порах примитивность игрового процесса неслабо захватывает. Хиро взлетает на холмы с грацией персидского принца, швыряется магическими заклинаниями направо и налево, шинкует врагов до их первозданного состояния милых и пушистых зверьков, абсолютно линейное прохождение прикрыто шалью небольших разветвлений. Но увлечение проходит за пару часов — беда многих аркад коснулась и Mini Ninjas: проекту остро не хватает разнообразия. Цикл, состоящий из бега, прыжков, размахивания катаной с неугомонным Quick Time Events и кастования заклинаний, повторяется раз за разом от начала и до конца игры.

Немного поддернуть огнем в глазах скучающее выражение лица может на удивление приятная ролевая система. Рельсы выстроившихся в ряд умений не то чтобы впечатляют оригинальностью, но в рамках детской аркады смотрятся весьма и весьма приятно.

Но все же, монотонность — это не главный недостаток Mini Ninjas. Хуже всех по уровню проекта бьет максимально заниженная сложность — выкрутить ее до состояния зубодробительного хардкора не получится. Заблудиться в местных локациях нельзя, выдаваемые задания не ставят в тупик, а гибель Хиро — это уже что-то из разряда фантастики.

Кесарю — кесарево, а аркаде — соответствующую графику. Мутные текстуры и недостаток полигонов на моделях протагонистов и врагов — привычная картина для подобных проектов. Хотя в случае Mini Ninjas общий низкий уровень визуализации немного оттеняют радужные спецэффекты и, что главное, выдержанный в тонах японской культуры дизайн локаций и персонажей. Особенно удались художникам "задники" — солнце, заходящее за вершину абстрактных фудзиям, производит благоприятное впечатление.

Mini Ninjas удивляют разве что тем, что в авторах у них числятся брутальные и кровожадные датские разработчики. В остальном же сей проект представляет собой вполне приятную, весьма милую, иногда интересную аркаду. Которую, к великому сожалению, не удосужились вылизать до действительно отличного состояния.

РАДОСТИ:

Геймплей иногда увлекает
Ролевый элемент
Отличный дизайн

чего так не хватало два года назад. Да и в остальном порт весьма и весьма неплох: графику немного подкрутили, добавили поддержку DirectX 10, взамен, правда, забрав лазерный прицел и сплит-скрин.

РАДОСТИ:

Впечатляющая графика
Кооперативный режим
Доведенная до ума система сохранения
Много зомби
Эффектные кат-сцены
Удобное управление
Малое количество нововведений (а ведь это действительно радует!)

ГАДОСТИ:

Отсутствие лазерного прицела при использовании мыши

ОЦЕНКА:

8.0

ВЫВОД:

Косметически отреставрированный Resident Evil 4 с кооперативным режимом и в африканских декорациях, что, как ни странно, скорее радует, нежели огорчает. Следующий Resident Evil Capcom собираются сделать совершенно по иным лекалам — что ж, тотем им в руки и тамтам на шею.

Обзор написан по PC-версии проекта

Алексей Локтионов

Диск предоставлен интернет-магазином www.game-online.shop.by



ГАДОСТИ:

Нарастающая скука при прохождении
Однообразие
Проблемы с балансом
Детская сложность
Устаревшая графика

ОЦЕНКА:

6.4

ВЫВОД:

Детская во всех смыслах игра, которая может заинтересовать более-менее матерых геймеров только в качестве отдыха от спасения мира, массовых убийств, глобальных войн и прочих затертых сюжетов.

Обзор написан по PC-версии проекта

Слава Кунцевич
Диск предоставлен интернет-магазином www.game-online.shop.by



ОБЗОР

F.E.A.R. 2: Reborn

Жанр: *FPS*
Платформы: *PC, Xbox 360, PlayStation 3*
Разработчик: *Monolith Productions*
Издатель: *Warner Bros. Interactive Entertainment*
Похожие игры: *серия F.E.A.R.*
Минимальные системные требования: *процессор уровня Intel Pentium 4 2,8ГГц или AMD Athlon 64 3000+; 1Гб ОЗУ; видеокарта уровня NVIDIA GeForce 6600 или ATI Radeon X700; 12 Гб свободного места на жестком диске; установленный F.E.A.R. 2: Project Origin*
Рекомендуемые системные требования: *процессор уровня Intel Core 2 Duo 2,4ГГц или AMD Athlon 64 X2 4400+; 2Гб ОЗУ; видеокарта уровня NVIDIA GeForce 8800 или ATI Radeon HD2900XT; 12 Гб свободного места на жестком диске; установленный F.E.A.R. 2: Project Origin*
Официальный сайт игры: *www.whatisfear.com*



Вышедший в феврале этого года F.E.A.R. 2: Project Origin стал еще более спорным проектом, чем была первая часть. С одной стороны — радикальные подвижки в сюжете и атмосфере, с другой — недоработки в геймплее и облегченное прохождение. Зато дополнения к Project Origin разработчики из Monolith начали клепать сами, а не поручили кому-нибудь со стороны; напомним, что адд-оны к первому F.E.A.R. делала студия TimeGate, которая недавно выпустила неплохой шутер Section 8. Состряпав небольшой DLC, вносящий некоторые добавки в мультиплеер, "монолитовцы" выпустили второе, на этот раз сюжетное скачиваемое дополнение с говорящим подзаголовком Reborn. Его разбором мы сейчас и займемся.

Всегда интересно взглянуть на какие-нибудь известные события с разных точек зрения — это позволяет сформировать более полное представление о происходящем. Еще интереснее, когда вам дают возможность побывать по другую сторону баррикад и увидеть все действо от лица бывшего врага. Так, например, было в Half-Life: Opposing Force, где игрок переселялся в спецназовца. По аналогичной дорожке пошли в Monolith, создавая Reborn.

Сцена знакомства с новым героем подчистую слизана из грядущего BioShock 2. Вы приходите в себя лежащим на земле, переворачиваетесь и, тяжело опираясь на руку, приподнимаетесь, попутно обратив внимание на свое отражение в воде. Черный бронекостюм, залитый зеленым светом многочисленных светодиодов. Да-да, вы не ошиблись. Теперь главный герой — не боец какой-нибудь военной правительственной структуры, будь то подразделение F.E.A.R. или особый отряд "Темный сигнал", а солдат-репликант по имени Foxtrot 813. Было желание почувствовать себя в шкуре клона — как говорится, получите и распишитесь. Но Фокстрот 813 — не простой репликант. Так бы ему и дальше влачить свое жалкое клоновское существование и рано или поздно помереть от пули Майкла Беккета, но не тут-то было. Внезапно ментальное вмешательство могущественного Пакстона Феттела заставило восемьсот тринадцатого восстать против всех. Теперь его путь лежит в самое сердце проекта "Источник", где нашего клона ждет его новый покровитель, у которого, похоже, тоже есть очень далекоидущие планы...

Действие Reborn стартует практически сразу после начала оригинального F.E.A.R. 2 и развивается параллельно сценарию сиквела. Если вы надеетесь получить ответы на накопившиеся у вас вопросы, можете расслабиться: вы скорее еще больше запутаетесь, причем это можно считать скорее плюсом, чем минусом, так как хороший сюжет в шутерах ныне приравнивается к непозволительной роскоши.

Фактически, все инновации дополнения начинаются и заканчиваются на его сюжетной составляющей. Геймплей не претерпел совершенно никаких изменений. Весь игровой процесс по-прежнему сводится к путешествиям от точки А к точке В с попутным обогащением свинцом всего, что имеет наглость шевелиться. Фокстрот 813, как и все остальные герои серии, обладает возможностью резко обострять свою реакцию — в Reborn это объясняется психическим воздействием Феттела. Причем теперь рапид — не необязательная примочка, а насущная необходимость. AI врагов возрос по сравнению с сиквелом, отчего сражаться с ними стало гораздо интереснее и сложнее. Противники всегда ходят табунами, на рожон не лезут, стремятся зайти с тыла или с флангов, благо различных обходных путей стало больше.

Значительно возросла плотность событий. Дополнение кажется более насыщенным разного рода ситуациями. Буквально с самого начала герой оказывается в памятном по второй части бронекостюме и методично крошит в труху все живое и неживое. Или вот другой пример: уровень, где нашему клону предстоит пробираться по рушащемуся офисному зданию. Ощущения незабываемые.

Поговорили о хорошем, но нельзя не упомянуть и о недостатках аддона, коих, увы, тоже немало. Ждали обновления арсенала или свежих врагов — не дождались. Reborn не добавляет ни одного нового ствола, а на поле брани вам встретятся исключительно старые знакомые супостаты. Плюс, разработчики так и не удосужились хоть чуточку подтянуть не самую передовую графику и модель повреждений, а интерфейс так и вовсе испоганили: эффекта надетых очков больше нет — показатели количества патронов, брони и здоровья теперь просто появляются на экране по мере необходимости. Былого эффекта присутствия, как легко догадаться, теперь нет и в помине.

Ну и наконец, самая главная претензия к дополнению — его продолжительность. F.E.A.R. 2: Reborn можно пробежать от начала до конца буквально часа за два плюс-минус полчаса — с учетом возросшей сложности. Есть, конечно, намеки на то, что это только начало большой параллельной истории, но все равно это не оправдывает жадность издателей. Представьте себе этакую кучу двухтрехчасовых эпизодов, за каждый из которых вас просят выложить нескромные 10 долларов. Стоит ли оно того?..

Появление F.E.A.R. 2: Reborn напомнило ситуацию с выходом адд-она Soviet Assault к потрясающей стратегии World in Conflict. Смешная продолжительность и полное отсутствие добавок. В случае с Reborn ситуация немного компенсируется чуть более бодрым геймплеем, но все же это не то, чего мы ждали от Monolith. По сравнению с этим адд-оном даже блеклые дополнения к первому F.E.A.R. кажутся довольно неплохими. Впрочем, если вы фанат серии, то на малую длительность Reborn, скорее всего, не обратите внимания и, более того, только порадуетесь развитию любимой истории.

РАДОСТИ:

Неплохой сюжет
Поумневшие враги
Насыщенность игровыми ситуациями

ГАДОСТИ:

Пара часов на прохождение — это не дело
Полное отсутствие обновок и добавок
Адд-он просто не оправдывает свою цену

ОЦЕНКА:

6.8

ВЫВОД

"Перерождения" второго F.E.A.R. не случилось. Reborn — простая попытка срубить дополнительной "зелени". Впрочем, если у вас внезапно завалялись лишние $10, то попробуйте поиграть в адд-он — не пожалеете.

Обзор написан по PC-версии проекта

Алексей Апанасевич





ОБЗОР

Watchmen: The End Is Nigh Part 2

Жанр: *TPA, beat 'em up*
Платформы: *PC, Xbox 360, PlayStation 3*
Разработчик: *Deadline Games*
Издатель: *Warner Bros. Interactive Entertainment*
Издатель в СНГ: *Новый Диск*
Название локализованной версии: *Хранители*
Похожие игры: *Watchmen: The End Is Nigh Part 1*
Минимальные системные требования: двухъядерный процессор с частотой 1,8ГГц; 1Гб ОЗУ; видеокарта уровня NVIDIA GeForce 6800 или ATI Radeon X800; 1,5Гб свободного места на жестком диске
Официальный сайт игры: *www.watchmenvideogame.com*

Эпизодическая система распространения уже давно и твердо вошла в игроиндустрию. Серия Sam & Max, адд-оны для Half-Life 2, неудачный SiN Episodes — вот некоторые из первопроходцев. Одна из идей, заложенных в разделение проекта на несколько небольших кусков, заключается в возможности выслушивать мнения пользователей после релиза каждой части и выпускать последующие порции лучше, интереснее и ближе к идеалу.

Конечно, последнего обычно не происходит, но от эпизода к эпизоду частенько виден прогресс. Значит, та самая идея все-таки работает. "Значит, и Watchmen: The End Is Nigh Part 2 должен получиться лучше своего предшественника и стать по-настоящему увлекательным проектом", — наивно думал ваш покорный слуга, смотря титры первой части. Не тут-то было. "Сиквел" от оригинала вовсе не отличается. Ни капельки.

По второму кругу

Пожалуй, впервые автор этих строк просто не знает, что написать об игре, ведь достаточно сложно отрецензировать, по сути, один и тот же проект во второй раз. Проще всего было бы вместо следующего ниже текста указать что-нибудь вроде: "См. первую часть".

После запуска продолжения Watchmen сперва кажется, что кто-то что-то перепутал и продает вместо сиквела первую часть. Единственное, благодаря чему можно определить, что перед нами иная игра, — другие локации. Хотя "другие" — это, наверное, слишком сильно сказано. Отличить новые улицы, стрип-клуб и публичный дом от старых улиц, тюрьмы и доков практически невозможно. Все та же мрачная цветовая гамма, все тот же блеклый левел-дизайн, все то же нагромождение комнат, которые продолжаются скучными коридорами, ведущими в точно такие же пустые серые комнаты. Copy-paste — прием, не поддающийся времени. Порадовать могут разве что увеличившиеся в размерах улицы. Сами уровни, конечно, очень узкие, но раньше места было и того меньше.

Сюжет тоже не блещет чем-то выдающимся. Если в прошлый раз мы преследовали сбежавшего из тюрьмы преступника, то теперь нам предстоит спасти жертву похищения от рабства в борделе. Харизматичный Роршах все так же философствует по поводу и без своим хриплым голосом, Сова по-прежнему неудачно строит из себя Бэтмена, а улицы и здания наполнены полчищами отморозков разных мастей. Действо на этот раз еще короче: всю игру можно спокойно пробежать менее чем за два часа. Хотя это скорее плюс, чем минус, ибо главный недуг первой Watchmen: The End Is Nigh никуда не делся.

Геймплей все так же невероятно однообразен. Создатели, похоже, вообще не восприняли крики о том, что играть в их творение больше получаса просто физически невозможно. Все сводится к бесконечному надраиванию пятой точки всяческим отбросам, бандитам, убийцам и прочим малоприятным личностям. Хотя справедливости ради стоит отметить, что это не совсем уж безынтересное занятие. Драки занимательные и, главное, очень брутальные. И при этом за рамки реалистичности не выходят. Брызги крови от смачного удара битой по лицу, сломанные конечности, зрелищные добивания в slo-mo — красота!

Все бы хорошо, если бы не гнетущее однообразие. Прошли по коридору, зачистили комнату, прошли по коридору, зачистили комнату, прошли по коридору... Правильно, снова зачистили комнату — и так от начала до самого победного конца. Это весело ровно первых двадцать-тридцать минут, а затем от жуткой монотонности хочется волком выть. Складывается ощущение, что действие разворачивается не в альтернативной Америке, а в царстве Гипноса.

Разработчики даже не потрудились реализовать новые комбо-удары или приемы для героев и придумать хотя бы одну-две интересные ситуации. Вообще, слабо понятно, чем они занимались пять месяцев. Делали целые три новые локации, каждая из которых пробегается за 30-40 минут и не имеет никаких серьезных отличительных признаков? Печально, но похоже, что так и есть. Хотя нет, Deadline Games слепили аж две свежие модели противников, сменили финального "босса" (который от прочей шпаны, кроме внешнего вида, отличается лишь количеством хитпойнтов) и добавили целую пару новых предметов для ближнего боя. Но больше всего в глаза бросается возросшая жестокость. Согласитесь, перерезание глоток труженицам публичного дома — явно не те сцены, что родители желали бы видеть в играх, за которыми проводят время их драгоценные чада.

В Watchmen: The End Is Nigh Part 2 ровно те же два плюса, что были у его предшественника, — брутальные драки и никуда не девшаяся атмосферность происходящего. Монологи Роршаха, разлагающийся на глазах город, мрак и постоянная ночь. Но почему нет ни единого новшества? Об изменениях во внешнем виде даже говорить не стоит. Мы, конечно, понимаем, что пять месяцев на разработку — не бог весть какой срок, но продавать во второй раз те же яйца даже без смены ракурса — дурной тон.

РАДОСТИ:

Брутальные драки
Атмосферность

ГАДОСТИ:

Удручающая монотонность
Перед нами ровно та же игра, что и полгода назад

ОЦЕНКА:

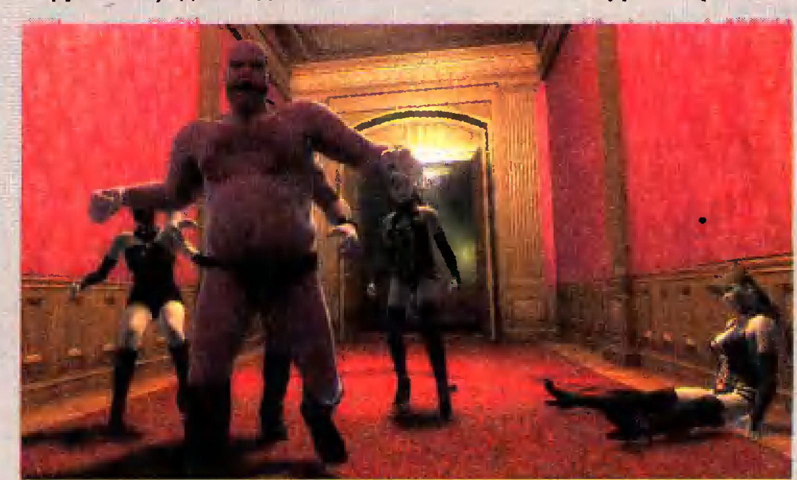
5.5

ВЫВОД:

Watchmen: The End Is Nigh Part 2 — не самая плохая на свете игра. Более того, драки здесь весьма хороши, да и атмосфера чувствуется. Но платить во второй раз за тот же проект как-то не хочется.

Обзор написан по PC-версии проекта

Денис Щенников









АНОНС

Aliens

Жанр: *FPS*
Платформы: *PC, Xbox 360, PlayStation 3*
Разработчик: *Rebellion*
Издатель: *SEGA*
Похожие игры: *Aliens versus Predator, Aliens versus Predator 2*
Дата выхода: *2010 год*
Официальный сайт игры: *www.sega.com/games/aliens-vs-predator*

Без сомнения, серия "Чужой" внесла огромный вклад в фантастический кинематограф. Дилогия про Хищника, пожалуй, не столь значима, однако это тоже весьма неплохие боевики. По отдельности каждая из этих линеек — самобытная вселенная со своими законами, и нет ничего удивительного в том, что они обе легли в основу кроссовера с незатейливым названием Aliens vs. Predator — то бишь, "Чужие против Хищника". Причем из этого симбиоза получился, к удивлению, не трудноперевариваемый трэш, а новая и вполне себе успешная франшиза, которая на сегодня включает в себя серию комиксов, два фильма и несколько компьютерных игр.

Не вдаваясь в подробности относительно других игр франшизы, отметим, что в привычном нам шутерном виде с тремя главными героями Aliens vs. Predator предстал перед геймерами в далеком 1999 году трудами англичан из Rebellion. Игра, по сути, не предлагала ничего нового и была обычным, но при этом весьма успешным проектом.

Работу над сиквелом поручили теперь уже легендарной студии Monolith (No One Lives Forever, Condemned, обе части F.E.A.R — ее рук дело), и можно смело сказать, что разработчики сотворили воистину шедевр. Увидевший свет в 2001 году Aliens vs. Predator 2 превзошел не только первую часть, но и вообще большинство шутеров того времени, став настоящим игровым событием. Это был по-прежнему "рельсовый" FPS, но он обладал сразу несколькими "фишками", которые выделяли его среди конкурентов. Во-первых, все три сюжетные линии развивались параллельно, что давало уникальную возможность взглянуть на действия одного героя глазами другого (например, при игре за Хищника в определенный момент вы могли пересечься с собой же, но уже в бытности пехотинцем — и наоборот). Во-вторых, AvP2 отличался непередаваемой атмосферой: когда вы крадетесь по коридорам, погруженным в кромешную, едва разгоняемую блеклым светом фонарика темноту, сжимая в руках верную импульсную винтовку, вздрагивая от любого шороха и чуть ли не физически чувствуя близость незримого врага, эффект присутствия велик как никогда.

К сожалению, после великолепного сиквела последовал убогий по всем параметрам адд-он Primal Hunt (к которому Monolith, к счастью, отношения не имеет; делали его совсем другие люди). После этого наступило долгое затишье, и лишь относительно недавно стало известно, что третья часть AvP действительно находится в разработке, причем делают ее не кто-нибудь, а "отцы" серии — Rebellion.

Три танкиста, три веселых друга...

Тот факт, что разработкой нового AvP вновь занимаются англичане, как минимум настораживает. Да, в свое время Rebellion были довольно известными, но сегодня эта контора воспринимается в лучшем случае как команда "второго эшелона" — вспомните богомерзкие Rogue Trooper и Shellshock 2: Blood Trails. С другой стороны, эти ребята прекрасно осознают, какой шанс реабилитироваться в глазах всего геймерского сообщества предоставляет им создание AvP. Поэтому уже сейчас видно, что Rebellion привлекли большие деньги и бросили все силы на разработку триквела.



vs. Predator



Англичане понимают, что превзойти тот шедевр, который вышел из-под пера Monolith, практически невозможно, а различные нововведения сомнительной ценности могут лишь навредить игре. Поэтому в Rebellion здраво рассудили в духе "зачем изобретать велосипед, когда и БТР неплохо ездит", и теперь можно смело заявить, что грядущий Aliens vs. Predator — фактически ремейк второй части, только построенный на новой технологии и с минимальными дополнениями. Мы по-прежнему будем играть за одного из трех героев — Хищника, Чужого и колониального пехотинца, — каждому из которых посвящена отдельная глава большой истории. Давайте взглянем, как изменились наши герои со времен AvP2.

Начнем, пожалуй, с Хищника. Его разработчики показали еще в начале года в Оксфорде. Как и раньше, Хищник — охотник-одиночка, быстрый, ловкий, полагающийся на игру в прятки и молниеносные удары. Как и раньше, он носит на левой руке универсальное устройство, одной из функций которого является включение маскировочного поля, скрывающего Хищника от нежелательных взглядов потенциальных жертв. Правда, это не означает, что его невозможно обнаружить: некоторые пехотинцы таскают с собой датчики движения, которым на невидимость наплевать. Равно как и Чужим, спокойно "чувствующим" любое живое существо.

Еще одной отличительной особенностью Хищника всегда была его способность высоко и далеко прыгать. Но если раньше прыгать приходилось исключительно "на глазок", что часто выливалось в обидные пере- и недолеты, то теперь этот процесс значительно упростится. При игре за Хищника по экрану около прицела будет ползать специальная иконка, которая покажет, можно ли допрыгнуть до той или иной области. Более того, по форме иконки игрок сможет определить, сколько шума произведет охотник при приземлении. Казалось бы, простая "фишка", но как сильно она должна повлиять на геймплей! Теперь набрать дистанцию и оторваться от преследующих вас Чужих не составит никакого труда, равно как и сблизиться с людьми.

Ну а дальше в ход идет классическое оружие Хищника, которое тоже практически полностью перекочевало из предыдущей части. Привычные нам наручные двойные лезвия, которые теперь прикреплены к обеим рукам, запросто располосуют любого врага, а мощный наплечный плазмомет поможет достать вражину издалека. Вкупе с четырьмя режимами зрения (обычный, тепловой — для людей, особый режим для Чужих и режим для того, чтобы видеть своих сородичей) это позволит устроить настоящее сафари. А каждое сафари обязательно сопровождается сбором трофеев, чем тоже будет заниматься наш Хищник. Но если раньше собранные головы играли исключительно декоративную функцию, то теперь трофеи — единственный способ пополнить запас энергии, которая расходуется на поддержание поля невидимости, стрельбу из энергоорудий и прочие радости жизни Хищника. Причем сбор трофеев еще и чрезвычайно эффектно поставлен: Хищник хватает незадачливого пехотинца за голову и резко ее вырывает, прямо с куском позвоночника. Кровь хлещет на экран, у головы закатываются глаза и вываливается язык, а охотник еще секунду на нее смотрит и лишь потом убирает за экран. Короче, "эстеты" определенного рода будут довольны, благо, рейтинг Mature такое зрелище позволяет. По сумме впечатлений, Хищник — персонаж, подвергшийся наибольшим изменениям.

Далее у нас на очереди пехотинец. Будучи физически самым слабым из героев, он тем не менее оснащен самым мощным набором вооружения, что позволяет солдатам принимать самое активное участие в конфликте. Все пушки любовно перенесены из второй части с косметическими изменениями: тут и ставшая легендарной импульсная винтовка M41, и самонаводящийся смарт-ган, и многое другое. Помимо оружия, верными друзьями пехотинца всегда являлись и будут являться наплечный фонарик и портативный детектор движения (который по традиции фиксирует любое движение — еще во второй части это становилось причиной множества напряженных ситуаций).

Кроме того, в конфликте люди будут зачастую использовать различную военную технику вроде бронетранспортеров. Правда, порулить транспортом разработчики нам не дадут, а жаль. Если раньше игрок-пехотинец практически всегда находился в гордом одиночестве, то теперь к нам "прилепят" напарницу, напрямую повлиять на которую тоже нельзя. Но она и сама по себе неглупа: и под огонь не полезет, и от Чужих отбиться поможет.

Ну и наконец, последний из трио героев — идеальный убийца, легендарный ксеноморф, или просто Чужой. Основным его оружием являются острейшие когти и длинный хвост, а также способность перемещаться по любой поверхности — потолкам, стенам и т.д. Даже после смерти Чужой представляет опасность, ибо в его жилах течет не кровь, а кислота, которая разъедает любой металл. Огромная скорость позволяет ему быстро сблизиться с врагом и разорвать его на куски. Правда, раньше Чужой был чересчур шустрым — и в третьей части разработчики обещают поумерить его прыть. Вдобавок к этому в Rebellion обещают, что Чужой зачастую будет действовать не один, а с собратьями. Отныне люди для Чужого — не только ценное мясо, но и ходячие чекпойнты. Их можно будет ловить и заворачивать в коконы, и в случае преждевременной кончины вы переродитесь возле ближайшего кокона в обличье Facehugger. Ну а далее последует легендарная сцена появления Чужого-воина из грудной клетки жертвы. Кроме того, в игре мы обязательно встретим и PredAlien — таинственного гибрида Чужого и Хищника.

Сезон охоты

Стоит сказать несколько слов о причинах, по которым началась новая битва. Справедливости ради надо заметить, что завязка сторилайна свежего AvP беззастенчиво слизана с фильма Пола Андерсона "Чужой против Хищника", разве что с перекосом на будущее. На планете BG-386 человеческая экспедиция обнаружила пирамиду странной конструкции. Естественно, пытливый ум заставил людей вскрыть строение, отчего они только получили кучу проблем на свои пятые точки. Оказалось, что в пирамиде содержались Чужие, которых Хищники разводили для дальнейшей охоты. Теперь же ксеноморфы во главе со своей Королевой оказались на свободе и стали драть нерадивых homo sapiens. Вскоре на планету прибывает и отряд самих космических охотников, целью которого является тотальная зачистка местности от любой живности, будь то люди или Чужие.

Как видите, история проста и банальна, но свою задачу — объяснить причины нового конфликта — она выполняет. Сюжет никогда не был сильной стороной серии, зато он полностью компенсировался атмосферой. Особенно напряженной всегда была кампания за пехотинца: непроглядная тьма, странные шорохи и звуки, внезапное появление врагов прямо за спиной... Rebellion клянутся создать подобную атмосферу и в триквеле. А если учесть, что теперь мы не всегда будем заперты в тесных и смрадных коридорах базы, а проведем много времени в джунглях, ворох новых впечатлений и ощущений гарантирован.

На атмосферу будет работать и улучшенный AI врагов. Теперь, например, Чужие станут старательно избегать света и всегда нападать из темноты. Вот вы посветили на него фонариком, а он р-р-р-аз — и быстренько отбежал в тень по потолку, но лишь для того, чтобы обойти вас со спины и нанести удар.

Из вышеизложенного вытекает один простой вывод: нас ждет все тот же Aliens vs. Predator 2, только с новой графикой и парой приятных мелочей. И это, дамы и господа, безумно радует, ведь именно этого мы от разработчиков и ждем. Остается надеяться, что англичане достойно справятся со своей задачей.

Алексей Апанасевич



Жанр: *аркадные автогонки*
Платформы: *PC, Xbox 360, PlayStation 3*
Разработчик: *Black Rock Studio*
Издатель: *Disney Interactive Studios*
Издатель в СНГ: *Новый Диск*
Похожие игры: *Crashday, Burnout Paradise, серия FlatOut*
Дата выхода: *2010 год*
Официальный сайт игры: *www.splitsecondvideogame.com*



АНОНС

Split/Second

Виртуальные гонки — понятие растяжимое. Вот, например, существуют серьезные, хардкорные автосимуляторы в духе Gran Turismo или Forza Motorsport, которые поддаются лишь избранным геймерам. А есть и аркадные "покатушки" (см. всю серию Need for Speed), где все максимально упрощено в угоду массам. Но есть и еще один чрезвычайно интересный поджанр гонок, стоящий особняком от двух вышеназванных категорий. Это "destruction racing", или гонки на разрушение. Уже в довольно скором времени на прилавках магазинов появятся две новые игры, относящиеся к этому подзабытому разработчиками жанру: Blur и Split/Second. Сегодня мы остановим наш любознательный взор на последнем проекте.

Разработчики Split/Second, компания Black Rock Studio, являются классическим примером команды с огромными амбициями. Будучи под крылом издательства THQ, этим заводным ребятам приходилось из года в год клепать симуляторы серии MotoGP — игры не то чтобы плохие, но явно не соответствующие потенциалу конторы. Однако в один прекрасный день они вырвались из цепких лап THQ, что ознаменовало собой начало новой для Black Rock эпохи. Следуя своему лозунгу "Делай не как все!", они выдали на-гора игру Pure — интересную и оригинальную гонку, главной "фишкой" которой являлись головокружительные трюки на квадроциклах на высоте птичьего полета. Что предлагает нам их новый проект, вы можете прочесть ниже по тексту.



Подрыв устоев

В Split/Second разработчики отдают игрокам на растерзание целый город, пока безымянный, но уж очень сильно смахивающий на реальный Лос-Анджелес. Населенный пункт разделен на множество трасс, по которым нам и предстоит кататься за рулем ярко размалеванных гоночных автомобилей, попутно пытаясь учинить максимум неприятностей таким же лихим водилам. Казалось бы, тема начисто слизана у того же Burnout Paradise — но нет. По словам разработчиков, их новая игра будет разительно отличаться от собратьев по жанру благодаря нескольким особенностям.

Во-первых, Split/Second — это проект в стиле телешоу, наподобие "Смертельной гонки" из одноименного кинофильма. А любому уважающему себя телешоу необходимы высокие рейтинги, поэтому игроку нужно не только приехать к финишу первым, но и попутно устроить для зрителей настоящее зрелище. Встает резонный вопрос: как? Банальные "поцелуи" между машинами — это уже не ново и не интересно. Разнести Лос-Анджелес с помощью навешанных на "тачки" пулеметов, гранатометов и прочих ракетниц, как то было, например, в Crashday, нам тоже не позволят. Но погодите отчаиваться: разработчики придумали для нас кое-что пооригинальнее — нашим главным, основным и единственным оружием станет... сам город. В погоне за рейтингами авторы передачи заминировали окрестности каждой трассы и наставили на дорогах множество специальных триггеров, которые тут называются Power Plays. Активированный триггер приводит в действие соответствующий заряд, ну а дальше уже все зависит от того, что это был за триггер. Например, проезжаете вы мимо какой-нибудь высокой башни, и у вас на экране загорается надпись "Нажмите такую-то клавишу". Вы давите на указанную кнопку — и основание башни красиво взрывается, а затем разваливающаяся конструкция рушится прямо на трассу, погребая под собой ваших преследователей или перегораживая им дорогу. Или вот пример попроще: банальная бензоколонка. Стоит вам ее "активировать" — и шикарный взрыв просто расшвыряет ваших оппонентов в разные стороны. Каждое такое "светопреставление" не только избавляет вас от назойливых конкурентов, но и повышает ваш рейтинг. И таких точек на карте полным-полно, встречаются они чуть ли не через каждый метр. Вот так и получается, что каждый заезд превращается в настоящее пиротехническое представление. Стоит также отметить: если вам не повезло и именно вы попали "под раздачу", да так, что все пути проезда оказались закрыты, не остается ничего, кроме как выбыть из текущего соревнования, потому что никакого "возвращения на трассу" не предусмотрено.

Но просто так повзрывать окрестности не дадут. На активацию Power Plays расходуется специальный ресурс — его наличие показывает специальный Power Bar, который стильным полукольцом опоясывает "корму" машины. Набирать заветный ресурс игрокам придется всяческими обгонами, дрифтами, прыжками и другой демонстрацией полного безразличия к правилам дорожного движения.

Как говорят разработчики, они стараются сделать карты максимально интерактивными. И вот для чего. Вышеупомянутый Power Bar содержит три деления, показывающих количество того самого ресурса и, соответственно, мощность доступных Power Plays. Так вот, самые мощные триггеры после активации способны в буквальном смысле изменить геометрию трассы. В качестве примера возьмем все ту же башню. Рухнув на, например, мост, она способна проломать его, образовав новый маршрут к финишу, а вам останется только нырнуть в разлом и помчаться дальше навстречу клетчатой линии. А впереди вам может встретиться еще что-нибудь подобное, и архитектура трассы вновь изменится... Разработчики оставляют гонщикам простор для импровизации, ведь теперь можно самому создавать себе короткие пути. "Мы хотим сделать игру максимально непредсказуемой, но при этом безумно динамичной", — так говорят создатели Split/Second.

Надо сказать, с динамикой у проекта проблем нет никаких. Постоянно что-то взрывается, крушатся здания, обрушиваются мосты — все очень весело и драйвово. Плотность действия — невероятная. Split/Second по духу близка к постановочным шутерам в стиле Call of Duty 4: Modern Warfare. Этому способствует и отсутствие свободных моционов по городу — игра разбита на серию последовательных эпизодов (телешоу — не забываем!). На наш взгляд, это очень правильное решение: поездки от гонки к гонке по "песочнице" сильно сбавляют темп, а для такой игры это очень критично.



Красота разрушения

Уже сама идея Split/Second способна заставить ждать эту игру. Но ведь она еще и технически довольно хороша. Яркая и насыщенная палитра, палящее солнце, мощные взрывы, от которых во все стороны разлетается куча мелких осколков... Для реализации правдоподобной деструкции разработчики используют физически корректную модель разрушений вкупе с заранее прописанными скриптами. Все машины очень добротно проработаны. Думается, не стоит говорить, что автомобили нелицензированные, но сходство, как говорится, налицо, поэтому узнать знакомые "тачки" не составит труда. Тем не менее, разработчикам есть еще над чем поработать — например, некоторые текстуры на сегодняшний день выглядят слишком бедно.

Уже сейчас можно с уверенностью сказать, что у Black Rock Studio получится если не хит, то уж точно очень крепкий рейсинг, где нам дадут собственноручно разнести к чертям собачьим целый город в прямом эфире. Зачет по гоночной дисциплине разработчики уже получили в 2008 году за свой Pure — поэтому теперь ждем новых свершений.

Алексей Апанасевич

виртуальные радости

Главный редактор — Анатолий Викторович Кирюшкин.
Шеф-редактор Павел Брель.

Учредитель и издатель — ООО "Нестор". Рег. св. № 237 выдано Министерством информации РБ 07.04.2009 г.

Подписной индекс 63160 (инд.), 631602 (вед.). Адрес редакции: Республика Беларусь 220002 Минск, пр-т Машерова, 25-441. Тел./факс (017) 334-67-90. Отдел рекламы (017) 210-11-48, 334-67-90. Отдел распростран. (017) 289-37-13. E-mail: vr@nestormedia.com. Для писем: 220113 Минск, а/я 563, "Виртуальные радости".

За достоверность информации в материалах рекламного характера ответственность несет рекламодатель. Редакция может публиковать в порядке обсуждения материалы, отражающие личную точку зрения автора. Перепечатка только с письменного разрешения редакции, ссылка обязательна. © "НЕСТОР", 2009. Тираж 20 168 экз. Подписано в печать 07.10.2009 г. в 21.00. Цена договорная. Заказ № 5406.

Отпечатано в типографии РУП "Издательство Белорусский Дом печати", Республика Беларусь, г. Минск, пр-т Независимости, 79. ЛП № 02330/0494179 от 03.04.2009.

П 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12
М 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12